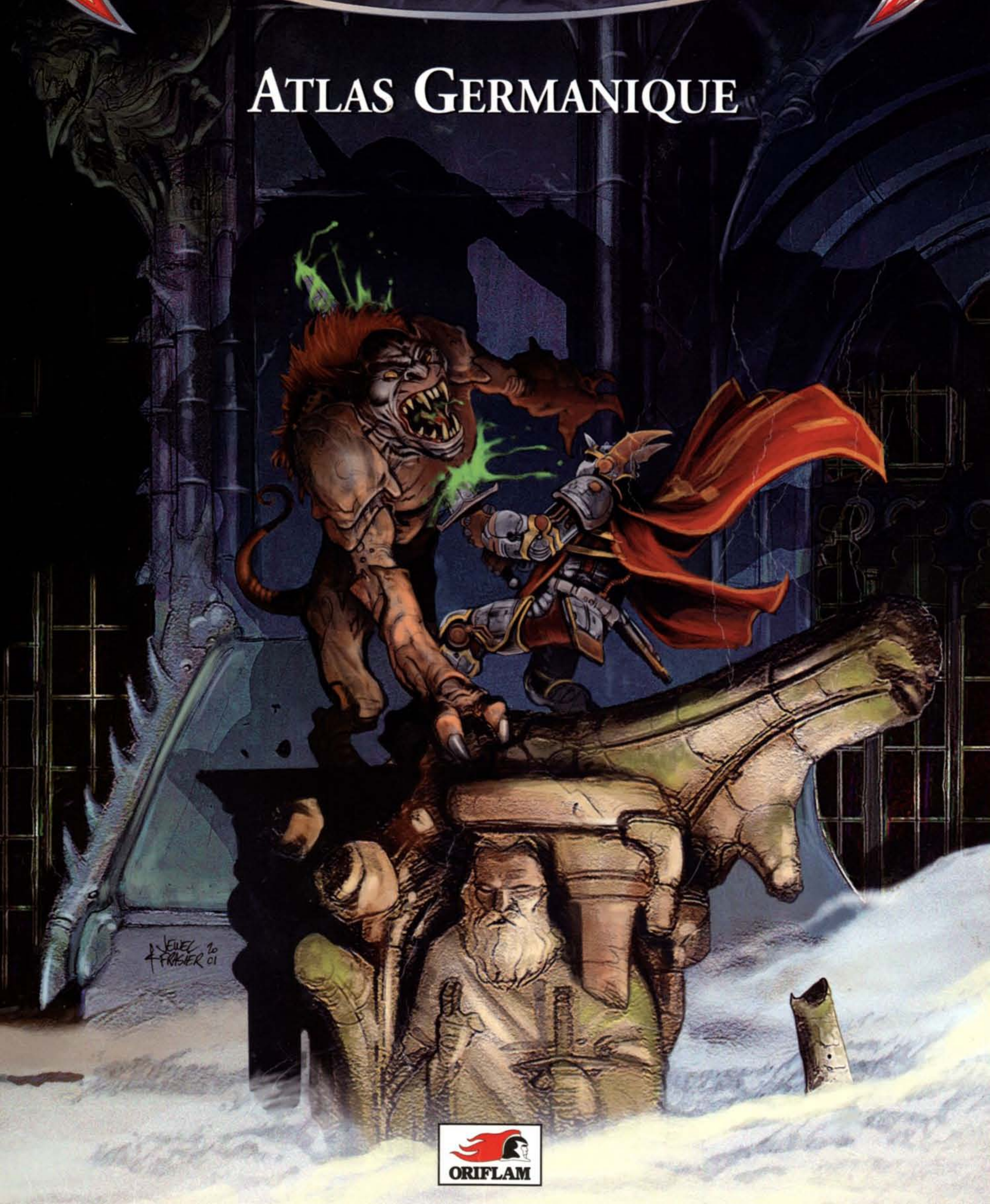
HAWKMOON

ATLAS GERMANIQUE





Atlas Germanique

par Vincent Zimmermann

Maquette : Annick Tekieli

Illustration de Couverture : Frasier et Jewel

Titre : Hubert de Lartigue

Illustrations et Cartes : Vincent Zimmermann, Michel Borderie, Léopold Huguenin et Eric Bourgier

Production : Eric Nieudan

Corrections : Christophe Begey

Auteur des Règles : Lynn Willis

Remerciements : à Olivier Saraja, Guy Molinas, Bertrand "CyberRat" Bry, Sébastian Marchesi, Frédéric "Barzi" Genevey, Alain Würsch, Stéphane Rapaz, Anne-Sylvie "Ansy" Dupont, Vincent Réviol, Jonas "Jon's" Hauser, Baptiste et Sylvain Merminod, ainsi que Hervé "Monsieur Relecture" Baratte

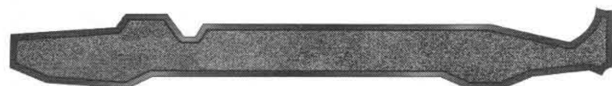
Special Thanks to Carole

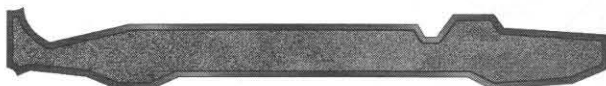






Sommaire





Atlas germanique est publié par Archéon S.A.R.L. sous la marque Oriflam,

Hawkmoon NE est publié par Archéon S.A.R.L. sous la marque Oriflam,

Edité en français par Archéon, 132 rue de Marly, 57950 Montigny-les-Metz.
infos@editions-oriflam.com
avec l'accord de Chaosium et Michael Moorcock.





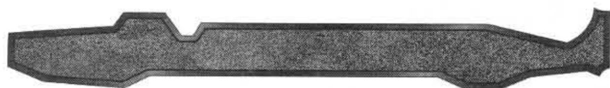
La Germanie

MOSCOVIE
MARCHE DE PRUSS
Gorzow
MARCHE DE SLESIE
Breslo
OBERSAX
TCHEKIA
Praha
POMERN
Rosk
PRINCIPAUTE DE BERLIN
Berlin
SCANDIE
Margraviat de Hamburg
DUCHE POPULAIRE DE HANOVRIE
Hanovr
Bayreut
MASSIF DE BOHEME
Nürnberg
Regsburg
ARCHIDUCHE DE BAYERN
MUNCHENIA
Wien
OTRICHE
PALATINAT DE FRANKBURG
Ulm
SCHWARZWALD
ÎLES DE LA FRIZ
OLANBURG
DUCHE DE KÖLN
Köln
Cités Rhénanes
Strasburg
SWEISS
Bazhel
HOLLANDIA
LOREINE
BEGIK

La Germanie



La Germanie




"La marque de l'homme est partout présente, dans ses champs réguliers, ses cours d'eau rectilignes, dans ses routes tortueuses, dans ses fermes et dans ses villages. (...) Le bétail était gras, les lapins et les mulots couraient dans les vertes prairies, et gîtaient dans les meules de foin. Il y avait des barrières jaunes, des bois ombreux, et il n'était pas nécessaire de marcher bien longtemps pour apercevoir la fumée d'une cheminée. Les gens étaient simples et amènes ; ils aimaient les enfants. Les maisons étaient anciennes et pittoresques et aussi peu compliquées que les hommes et les femmes qui les habitaient. Il n'y avait rien de sombre avant l'arrivée des Granbretons."

- Le Joyau Noir, II, 5

N'en déplaise à Dorian Hawkmoon, la vie en Germanie est aussi difficile que dans tous les autres pays européens. S'il est vrai que l'éducation, l'agriculture, et l'économie sont en plein essor, les luttes intestines, les intrigues, et les conflits parfois sanglants ne manquent malheureusement pas. La fragile République germanique imposée par Jakob Denauer n'est plus qu'un souvenir et les provinces ont retrouvé une indépendance dont sauront habilement profiter les agents de Huon. A l'époque de la conquête de l'Europe par les légions masquées, le vaste territoire de Germanie est morcelé en une multitude de grands duchés, de petits fiefs, et de libres-cités farouchement indépendantes.

La Germanie en Bref

Dirigeant : Le pouvoir, très relatif, sur le pays est entre les mains du Conseil des Princes.

Population (5290) : Environ 6.700.000 humains.
Plus d'un million de mutants.

Principaux cours d'eau : L'Elb, le Danube, et l'Odra.

Principaux reliefs : Alpes bayernoises (Zugspitz 3500 m), Massif de Thurg (Wetzberg 1700 m), Massif de Bohème (Plesch 2300 m), Massif de l'Erzge (Novspitz 1300 m).

Importations : Produits de luxe, métaux non ferreux.

Exportations : Bois de charpente, produits d'ébénisterie, céréales, fer.

Production : Cultures céréalières, orge, froment et houblon, vin et bière, élevage bovin, pêche.

Histoire

Le Tragique Millénaire

L'Allemagne de l'Age d'Or, alors puissant état de la Confédération Transeuropéenne, ne fut pas épargnée par l'Armageddon de 2063.

Lourdement frappée par les attaques nucléaires et conventionnelles, la population a payé un tribut exorbitant au Tragique Millénaire. Le taux de mutation est rapidement devenu l'un des plus élevés d'Europe. L'unité chancelante des länder vola en éclats, inaugurant une période de chaos, où prospérèrent les petits chefs de guerre, les prophètes religieux fanatiques, et pas moins de seize dictateurs successifs en moins d'un siècle. L'armée du tyran Maximilian Howell ne fit qu'une bouchée des provinces germaniques désunies. A la mort de Howell, et à l'instar du reste de l'Europe, les états allemands sombrèrent dans une anarchie de plus en plus barbare, perdant peu à peu l'usage et la maîtrise de la technologie de l'Age d'Or.

A la fin du IIIème millénaire, les plus grandes cités industrielles d'Allemagne avaient été rasées. Des villes comme Berlin, Brême, Francfort, Karlsruhe, Leipzig, Mannheim, Mayence, ou Stuttgart n'existaient tout simplement plus, et d'autres comme Hambourg,



Table d'Evénements

Evénements Communs :

• Un jeune voleur de poule présentant une déformation mineure est accusé d'être un mutant. Il parvient à s'échapper des griffes de la milice. La chasse est ouverte. Peut-être fera-t-on appel au seigneur d'un castel tout proche membre de l'ordre des Chevaliers Génétiques?

• Des étudiants manifestent en ville pour la restauration de la République. La garde est sur les dents car des agitateurs en profitent pour saccager des boutiques ou piller des commerces.

• Le seigneur local se lance dans une chasse au sanglier. Les paysans s'attendent à voir leurs terres saccagées par la troupe de chasseurs.

Evénements Rares :

• Une famille de la basse noblesse a été contrainte de vendre ses terres aux Chevaliers Génétiques. Alors que ceux-ci réorganisent le fief, la famille au grand complet, avec armes, serviteurs, et bagages prend le chemin de l'exil en entassant leurs biens sur de lourds chariots. Ils vont trouver du soutien chez un cousin éloigné.

• Un marchand de la Guilde de la Baltik est accusé de pratiquer des prix prohibitifs. Le jugement du seigneur local est demandé.

Evénements Rarissimes :

• C'est la panique dans les villes et les villages du pays ! Le gouverneur Logren a ordonné une purge générale d'une semaine en Germanie. Tout individu suspect est immédiatement déporté à Londra, envoyé en camp de travail en Pruss, voire exécuté sur place...

• Orgo Gelfrodd est en tournée d'inspection dans la province. Les paysans improductifs, les rares résistants et la plupart des prisonniers sont crucifiés et torturés sur le bord des routes qu'il doit emprunter...

Köln, Munich, ou Nuremberg furent bien près de connaître le même sort. Face à l'ampleur d'une telle destruction, les survivants de ces siècles noirs se regroupèrent dans des villages fortifiés vivant en complète autarcie.

L'Empire des Glaces

La Grande Glaciation du IVème millénaire rendit le territoire de la Germanie encore plus inhospitalier. Les vastes plaines du Nord ainsi que les massifs boisés du Centre se transformèrent peu à peu en taïgas gelées, en toundras, et en glaciers. Les rares populations survivantes migrèrent progressivement vers le sud et le havre relatif que constituait la région du Bayern, encore dotée d'un reliquat de structure politique. Les vastes étendues glacées furent abandonnées aux Scandins.

La conquête scandine de la Germanie ne fut pas particulièrement violente. Les hommes du Nord et leurs drakkars remontèrent le Bassin du Rhin et la Mer d'Alsaz gelée. Ils établirent comptoirs et places fortes sur ses berges avant de s'installer plus avant dans les terres. Les villages fortifiés germains ne résistèrent jamais longtemps aux guerriers du Nord. La progression scandine buta toutefois sur la résistance bayernoise. Seul héritier d'une nation relativement peuplée et organisée, le grand-prince Kegels de Regsburg livra bataille aux troupes de Sven le Conquérant, jarl de Nyborg, qu'il défit en 4007 devant Nürnberg. Cette victoire permit à la jeune principauté de conserver son indépendance et une précaire prospérité sans cesse menacée par les incursions scandines et les mutants de la Schwarzwald toute proche. Cet état de qui-vive perpétuel favorisa l'éclosion de plusieurs compagnies militaires, dont certaines constituèrent l'embryon de la Chevalerie Génétique.

La Reconquête et l'Essor des Libres-Cités (4502-4990)

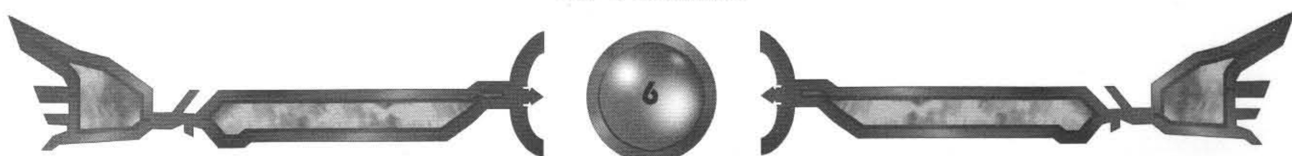
L'adoucissement du climat et la fin de l'Empire des Glaces (en constante dislocation depuis la bataille des Orkneys en 4502) permirent une lente reconquête des terres de la Germanie et l'éclosion d'une multitude de petites communautés agricoles, qui constituent aujourd'hui encore l'essentiel des agglomérations du pays. Pour la plupart, ces communautés furent progressivement regroupées au sein de petits états dirigés par une noblesse en pleine expansion soutenue par l'Eglise du Sincère Repentir.

Toutefois, fière de leur désormais longue tradition autarcique, certaines cités refusèrent la tutelle nobiliaire, embrassèrent l'idéologie du Vrai Dieu et prirent les armes pour conserver leur indépendance. Ce fut notamment le cas des Cités Rhénanes de Wiesbad, Meerburg, et Neudarm ou encore de la cité de Rosk, promue siège de l'influente Guilde de la Baltik.

Depuis la fin de l'Empire des Glaces, l'histoire de la Germanie est parsemée d'escarmouches et de guerres entre le pouvoir foncier et militaire des hauts nobles (généralement fidèles au Sincère Repentir) et le pouvoir économique de ces libres-cités (traditionnellement tournées vers le Vrai Dieu). La seule (brève) période de stabilité fut consécutive à l'avènement du comte **Sigmund von Ardiburg**, éphémère Empereur de Germanie. Après avoir réussi l'union fragile de son pays, Sigmund se tourna vers les contrées voisines. Il annexa la Hollandia, la Sweiss, et l'Otriche avant d'envahir la Tchekia. Bien que ses "exploits" aient donné naissance à bien des légendes (des statues à la gloire de Sigmund ornent encore de nombreuses places de Germanie), son Empire ne lui survécut pas et les provinces recouvrèrent leur indépendance.

Köln

La cité de Köln connut un destin particulier. La lignée des ducs Hawkmoon de Köln, d'abord simples intendants des jarls scandins, naquit en pleine domination des hommes du Nord. Le premier duc, Thoderik, proclama son indépendance en 4507. A la suite de l'assassinat du duc Dietrich par Agonosvos en 4656, la province fut dotée d'un système politique oligarchique. Köln demeura une libre-cité tournée vers l'agriculture et le commerce pendant près de cinq siècles jusqu'à la restauration du duché par Karl Hawkmoon, descendant direct de Dietrich.





Histoire Récente

La République des Chanceliers (4991-5123)

Au crépuscule du V ème millénaire, le décès prématuré du prince de Berlin et la régence de Jakob Denauer inaugurèrent une période de profonds bouleversements sociaux et politiques.

En 4991, Denauer proclama l'avènement de la République de Germanie et se consacra chancelier. Habile diplomate et stratège efficace, il réussit à créer un véritable élan populaire dans tout le pays. Les jacqueries succédèrent aux révoltes citadines. Bientôt, la noblesse désunie se retrouva aux prises avec une véritable révolution.

Partout les cités se soulevaient, les paysans refusaient de payer leur dîme, et l'Eglise, sentant le vent tourner, prit le parti du chancelier. Ainsi soutenu par le Sincère Repentir et l'Ordre des Chevaliers Génétiques, Denauer se dota d'une armée de métier, bien entraînée et correctement équipée, pratiquement sans rivale en Europe. Avec ce redoutable instrument, il "délivra" les comtés d'Obersax (4989) et de Pomern (4990), annexa le Duché-Uni de Friz et Hanovrie (4990) et écrasa les armées bayernoises à la bataille de Regsburg (4991). Afin de se concilier les libres-cités, majoritairement fidèles au Vrai Dieu, Denauer accorda à la plupart d'entre elles le statut de "villes franches". Ainsi reconnaissaient-elles l'autorité politique de la République tout en conservant en pratique une large liberté économique et religieuse.

Ecrasés par la puissance de Denauer et de ses alliés, affaiblis par des rivalités savamment entretenues par la diplomatie du nouveau chancelier, la plupart des hauts nobles se virent obligés de renoncer au pouvoir en faveur des Conseils Provinciaux qui furent rapidement mis en place.

Le chancelier lança alors une vaste campagne de réformes dans toute la Germanie :

- Les provinces furent réorganisées en "länder" et l'administration fortement centralisée à Berlin.
- La tâche de gouverner la Germanie fut dévolue à un chancelier élu à vie directement par le peuple au terme d'une procédure électorale complexe et longue de plusieurs mois.
- Des parlements régionaux furent établis, leurs membres étant élus par le peuple et leurs présidents envoyés représenter la région à Berlin.
- La Principauté de Bayern, déjà affaiblie par la mort de son suzerain à la bataille de Regsburg, fut divisée en deux en 4992 pour donner naissance aux länder de Bayern et de Frankburg.
- Le réseau routier fut agrandi, amélioré, et un système de relais fut aménagé.
- L'agriculture, l'artisanat, ainsi que l'exploitation des immenses forêts de Germanie centrale furent financés et encouragés.
- Des écoles et des bibliothèques furent fondées. Le niveau de vie moyen de la population s'éleva considérablement.
- Enfin, la liberté de culte fut garantie à tous dans tout le pays.

Le Déclin

Les ambitions de la haute noblesse, muselée à Berlin au sein du "Parti Nobiliaire", n'en demeuraient pas moins bien vivaces. Face à cette menace permanente, le fragile édifice du chancelier Denauer dépendait d'une autorité forte dans la capitale. Pour le malheur de la République, ses neufs successeurs ne se montrèrent pas tous aussi charismatiques et compétents que lui.

Menacée de l'extérieur par les kosaks moscoviens et de l'intérieur par la corruption de plus en plus marquée de l'administration centrale, la République était, après presque un siècle et demi d'existence, au bord de l'éclatement. En quelques années, la déliquescence et la décadence s'accentuèrent gravement. Les chanceliers se firent plus autoritaires et se comportèrent de plus en plus comme de véritables tyrans, plaçant des membres de leur famille aux postes à responsabilités. Les parlements régionaux se virent progressivement dépouillés de toutes leurs prérogatives.

La République rêvée par Jakob Denauer et ses partisans prit fin en 5123. Le déclic vint de l'ambitieuse famille Lobkowitz.

La Restauration (5123-5124)

Petits nobles de Pruss, les Lobkowitz intriguaient depuis plusieurs années avec un succès grandissant contre Hans-Carolus Erart, dernier chancelier et certainement le plus incapable. En promettant monts et merveilles, ils rallièrent à leur cause la majorité de la noblesse mais également une grande partie de la bourgeoisie. Au soir du vingtième anniversaire de la maîtresse du chancelier, les hommes du Parti Nobiliaire s'emparèrent de tous les postes-clefs de l'administration. Gregor Lobkowitz fit assassiner Erart ainsi que toute sa famille et se déclara prince de Berlin. Il proclama l'indépendance des provinces et la restauration du pouvoir de la noblesse.

L'Ordre des Chevaliers Génétiques, allié traditionnel de la République, demeura tout d'abord étrangement neutre avant de soutenir franchement les Lobkowitz dans le court conflit qui les opposa aux troupes républicaines démoralisées et désunies. Mais tout ne fut pas si simple pour Gregor Lobkowitz qui rêvait secrètement de reformer, sous son égide, l'ancien Empire de Sigmund von Ardiburg. Une fois les dernières institutions démocratiques balayées, la noblesse réclama sa part du cadavre encore chaud de la République !

La guerre fut évitée de justesse par la médiation de l'Eglise du Sincère Repentir et l'instauration du Conseil des Princes. Les provinces furent une nouvelle fois réorganisées, changèrent de statut, et les plus fidèles alliés de Lobkowitz se retrouvèrent aux commandes :

- Un aventurier granbreton du nom de Kenn O'Pointte hérita du Bayern, désormais Archiduché, en épousant Elise de Regsburg.
- Le Duché-Uni de Friz et Hanovrie tomba sous la coupe des ducs de Hanovr. Les idées égalitaires demeurèrent toutefois bien implantées dans cette région et menèrent, un quart de siècle plus tard, à la Révolte des Gueux dont sut habilement tirer parti la Maison de Hanovr.
- Le Palatinat de Frankburg fut placé sous l'autorité de la famille Von Kerrin, bientôt évincée par les comtes de Würtberg.





• Le Duché de Slesie, fief des Von Strako, ennemis de toujours des Lobkowitz, fut cédé aux Chevaliers Génétiques.

• En 5127, Karl Hawkmoon, descendant de l'ancienne famille ducale, profita des querelles financières parmi l'oligarchie de Köln pour faire reconnaître ses droits sur la province. Le Duché de Köln, augmenté des terres que la famille Hawkmoon possédait en Hanovrie, remplaça alors la Libre-Cité de Köln.

Le Conseil des Princes (5124-5291)

Le Conseil des Princes, institution unique en Europe, réunit régulièrement à Berlin tous les plus grands nobles de Germanie ainsi que des représentants des libres-cités, du Sincère Repentir, du Vrai Dieu, et de l'Ordre des Chevaliers Génétiques. Son pouvoir tout relatif n'a jusqu'à présent pas permis d'arrêter beaucoup de conflits entre princes germaniques, bien au contraire. Les principaux conflits qui émaillèrent l'histoire récente de la Germanie avant l'intervention granbretonne furent, dans l'ordre chronologique :

• La **Révolte des Gueux** qui mena à l'éclatement du Duché-Uni de Friz et Hanovrie en 5148. Cette révolte "populaire" avalisa l'anarchie régnant dans les Iles de Friz et donna naissance d'une part au Duché Populaire de Hanovrie et d'autre part au Margraviat de Hamburg. Ce dernier ne tardant pas à prendre le statut commercial et politique de libre-cité tout en accueillant bon nombre de nobles chassés de leurs terres par la Maison de Hanovr ;

• La **Guerre des Villes** (5225) qui vit le Palatinat de Frankburg s'emparer de la Libre-Cité de Heid'bergge et l'Archiduché de Bayern annexer Nürnberg...

• ... qui fit **sécession** et regagna son indépendance en 5247 ;

• La **Guerre des Cités Rhénanes** qui opposa en 5269-72 Orson Kach, comte de Würtberg, au comte Airain ;

• La **Guerre de la Ligue** en 5291-92.

La Guerre de la Ligue (5291-5292)

La période de trouble qui déboucha sur la Guerre de la Ligue des Princes de Germanie doit son origine à la mystérieuse disparition de l'archiduc Fridrich O'Pointte de Bayern. Ce dernier quitta soudainement ses fonctions pour s'envoler dans la nature quelques années à peine après son accession au pouvoir. L'absence de cet arrière-petit-fils de Kenn O'Pointte permit au comte Echevain von Aisch de devenir régent de Bayern en 5286. Né d'une mère française et d'un père lointain descendant du comte (et empereur) Sigmund von Ardiburg, Echevain se lança dans la course au trône de Germanie.

En 5287, fort du soutien actif des Chevaliers Génétiques, et de celui bien plus discret et pernicieux des émissaires granbretons, le comte Echevain s'empara de la Libre-Cité de Nürnberg. Il justifia son action en arguant du fait que la ville représentait "sa" capitale de droit. Cette annexion augmenta son potentiel économique et lui permit de tourner ses ambitions vers les provinces du Nord, la Hanovrie et Berlin en tout premier lieu.

Après quatre années de tergiversations et de manœuvres politiques, la Ligue des Princes de Germanie fut instaurée. Sous la direction de Rorgg von Meinsfell, kamarade-duc de Hanovrie, la Ligue décida de mener une vaste campagne pour soumettre Echevain, et "venir en aide à la population opprimée de la libre-cité" ! Afin d'éviter un désastre militaire face aux troupes aguerries des Chevaliers Génétiques, les princes firent appel aux Teufelritters du comte Airain et assiégèrent Nürnberg.

La victoire et la prise de Nürnberg, début 5292, mit fin à cette collaboration. Les troupes des princes se lancèrent dans un tel massacre de la "population opprimée de la libre-cité" qu'Airain fit pendre von Meinsfell et décida de se retirer des champs de bataille européens pour accepter l'offre du peuple kamargais et devenir leur seigneur-gardian.

Echevain s'enfuit en Otriche avant de gagner le Vieux Royaume de France et la Cour de Jean III le Gros, qui lui attribua le titre usurpé de "prince de Germanie" ! La libre-cité de Nürnberg regagna une nouvelle fois son indépendance et les Chevaliers Génétiques se retirèrent du conflit, faisant voler en éclat l'unité de la Ligue, désormais sans leader et sans ennemis. Fridrich O'Pointte réapparut alors fort à propos pour reprendre son archiduché en mains. Nul ne sait se qu'il advint de lui durant ses six années et aujourd'hui encore il n'en parle jamais.

A cette époque, toutefois, depuis leurs bases de Hollandia, de Scandie, et de Moscovie, les troupes du Ténébreux Empire de Granbretanne commençaient leur conquête du Nord de la Germanie...

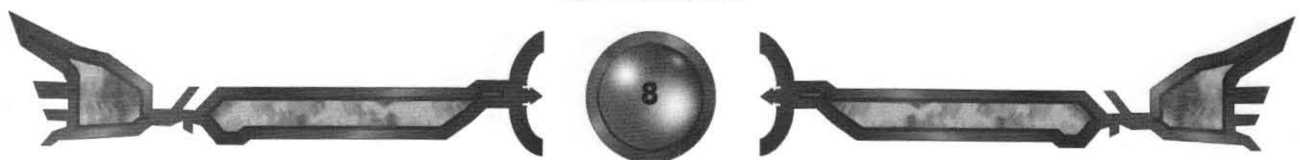
L'Influence Granbretonne

Véritable foyer d'intrigues, le Conseil des Princes constitua une cible de choix pour la diplomatie granbretonne. Dès le début des années 5280, des ambassades furent envoyées auprès de tous les hauts nobles et de toutes les libres-cités de Germanie.

Si quelques dirigeants, à l'instar de l'archiduc Fridrich O'Pointte de Bayern, se montrèrent méfiants envers les envoyés de Huon, nombreux furent ceux qui leur prêtèrent rapidement une oreille un peu trop attentive. Le prince Lobkowitz de Berlin, la Guilde de la Baltik à Rosk, et surtout le duc Rorgg von Meinsfell de Hanovrie furent prompts à accepter les nombreuses "preuves d'amitié", essentiellement sous forme de soutien scientifique et économique, des émissaires granbretons. Après une période initiale de "prise de contact", ces derniers influencèrent discrètement mais efficacement la politique germanique des premières années de la décennie 5290.

Bien conscient de la tâche ardue que constituait l'invasion de la Germanie, l'esprit retors de Meliadus, en charge de la conquête, imagina un plan ambitieux visant à tester le potentiel militaire des provinces germaniques tout en les affaiblissant significativement.

A l'insu de tous, les ambassadeurs granbretons furent les instigateurs de la Guerre de la Ligue. Profitant de la disparition de Fridrich O'Pointte (à moins qu'ils ne la provoquassent...), ils poussèrent Echevain à s'emparer de Nürnberg avant d'organiser, par l'entremise de Von Meinsfell, duc de Hanovr, l'union des princes de la Ligue. Ils manipulèrent aisément le grand-maître des Chevaliers Génétiques pour d'abord soutenir Echevain, puis abandonner un conflit hasardeux contre une Ligue unie et ranger discrètement ses troupes aux côtés de celles de l'Empire Ténébreux.





La Guerre de la Ligue leur permit aussi de tirer deux enseignements majeurs pour la suite des événements. Sur un plan purement militaire, ils purent se rendre compte "in situ" du génie stratégique et du charisme du comte Airain (ce qui, quelques années plus tard, décidera Meliadus à faire le voyage de Kamarg en personne…). Ils furent aussi en mesure d'apprécier la fragilité d'une union des hauts nobles et l'efficacité de leurs manœuvres de division. En effet, la mort de Von Meinsfell, pendu par Airain, ne fit qu'accentuer les dissensions au sein de la Ligue, qui vola rapidement en éclats une fois écartée la menace constituée par Echevain et les Chevaliers Génétiques.

La Conquête et l'Occupation (5292-5299)

Lorsque les troupes de l'Empire Ténébreux s'élancèrent à l'assaut de la Germanie, les provinces se montrèrent incapables de présenter un front uni face aux Granbretons. Les principaux ordres à mener la conquête furent les Loups de Meliadus, les Chiens d'Adaz Promp, les Chèvres de Mygel Holst, les Mouches de Jerek Nankenseen, et les Rats de Brenal Farnu (notamment pour la prise des cités de Berlin, Bayreut, et Nürnberg). Pour briser les murs de piques germaniques, l'Ordre du Glouton prouva également son efficacité. De même, la manipulation d'engins de guerre sophistiqués (canon-feu et autres), spécialités des ordres de la Belette, du Blaireau, et du Furet, donnèrent bien souvent l'avantage aux troupes impériales. Enfin, le soutien actif des ornithoptères des Corbeaux se révéla crucial et parfois décisif. Il faut constater, que sur le strict plan militaire, les légions ténébreuses sont en tout point supérieures à la quasi-totalité des armées germaniques (exception faite des Chevaliers Génétiques et des troupes de Hanovrie). Le génie stratégique des connétables ténébreux, la discipline granbretonne, la témérité frisant la folie des masques de bêtes, et surtout l'emploi généralisé des lances-feux permirent une conquête rapide, sûre, et ce avec un minimum de pertes. En moins de deux ans, l'ensemble du territoire tomba sous la coupe granbretonne.

En dépit de cette supériorité écrasante, les duchés les plus farouchement indépendants opposèrent une vive résistance à l'envahisseur. La Hanovrie notamment décréta bien vite la guerre "totale" contre l'envahisseur. Les 16.000 morts de la bataille de Hanovr furent la réponse cinglante (et sanglante) de Meliadus à Reinbold…

La conquête de la Germanie se révéla extrêmement meurtrière pour la population et les exactions commises par les troupes masquées furent parmi les plus terribles d'Europe. Des légions entières de Hyènes furent lâchées sur les villes conquises. La population qui n'avait pu fuir à temps en Otriche, en Tchekia, et, dans une moindre mesure, en Sweiss, fut réduite en esclavage et forcée d'exploiter intensivement la terre au plus grand profit de l'Empire. Les exactions sanglantes, orgiaques, et avilissantes des troupes d'occupation furent innombrables et particulièrement inhumaines.

Meliadus plaça Zaak Logren, l'un de ses plus fidèles lieutenants, à la tête de la Germanie "pacifiée". Avec l'aide de Sheneggar Trott et du Haut Commandeur Orgo Gelfrodd de la Hyène, Logren asservit le pays comme aucun envahisseur ne l'avait jamais fait auparavant.

Malgré l'absence d'un véritable mouvement de résistance de la part du peuple soumis, les garnisons de Hyènes, de Fourmis, et de Tigres furent régulièrement renforcées. Très nombreux furent les sol-



> "A Köln, leur jeu favori était de crucifier les petites filles de la cité, de châtrer les garçons, et de forcer les adultes à se livrer en public à des exhibitions infâmes, pour sauver leurs vies. Cette cruauté n'est pas naturelle, comte, et là n'est pas le pire. Leur plus grand plaisir est de traîner l'homme dans la fange."
>
> **- Noblegent au Comte**
> Airain, octobre 5296

dats enrôlés de gré ou de force dans les rangs des mercenaires Vautours et Faucons. Les contrôles se firent incessants et nul ne put circuler en Germanie sans un laissez-passer en bonne et due forme. Pour plus de détail concernant l'occupation granbretonne dans toute son horreur, reportez-vous au supplément "Fils de Granbretanne".

Situation Actuelle (5290)

Au début de l'invasion granbretonne, la Germanie se composait de cinq provinces dirigées par les grandes maisons nobles, trois marches entre les mains de l'Ordre des Chevaliers Génétiques, et plusieurs cités plus ou moins indépendantes. Si l'influence de la haute noblesse diminue au profit de la bourgeoisie des libres-cités et de la hiérarchie des Chevaliers Génétiques, elle n'en constitue pas moins l'épine dorsale de la politique germanique.

Provinces des Hauts Nobles

• **La Principauté de Berlin :** Dirigée par la famille Lobkowitz, la Principauté de Berlin est sous l'influence directe du Sincère Repentir, des Chevaliers Génétiques, et des émissaires Granbretons. Elle n'en demeure pas moins un géant de la politique germanique.

• **L'Archiduché de Bayern :** Province économiquement puissante, divisée par une féodalisation extrême. L'archiduché est gouverné par les descendants de Kenn O'Pointte, aventurier granbreton.

• **Le Duché Populaire de Hanovrie :** Puissance montante à la politique agressive et nationaliste. Depuis la Révolte des Gueux en 5148, et malgré une apparence de démocratie, les "kamarades-ducs" Von Meinsfell de Hanovr tiennent le pays d'une main de fer. La révolte fit fuir la plupart des nobles non affiliés à la Maison de Hanovr, ce qui fut tout bénéfice pour l'Ordre Génétique et le Sincère Repentir.

• **Le Duché de Köln :** Fief de la famille Hawkmoon. Province au régime politique éclairé bordant la Mer d'Alsaz. L'équilibre des cultes est maintenu, bien que le Sincère Repentir soit légèrement majoritaire. Actuellement, le duché est une puissance de seconde zône mais demeure très actif politiquement.

• **Le Palatinat de Frankburg :** Province rurale tournée vers le Sincère Repentir et hostile aux Cités Rhénanes. Attendant la majorité de Lorian von Kerrin, l'habile intendant Veren gère les affaires courantes.

Libres-Cités

• **Bayreut :** La Cité des Arts peut se comparer à Parye au niveau de la qualité des spectacles et des divertissements proposés. Elle est devenue le rendez-vous incontournable de tous les intrigants du pays.

• **Les Cités Rhénanes :** Malgré les tensions avec Frankburg, les Cités sont à l'apogée de leur puissance commerciale. C'est certainement l'un des endroits les plus agréables à vivre du pays.

• **Le Margraviat de Hamburg :** La mort de Lothar II a considérablement affaibli un margraviat de plus en plus isolé.

• **Nürnberg :** La plus turbulente des libres-cités conserve un statut d'indépendance totale au sein de l'Archiduché de Bayern.

• **Rosk :** Siège officiel de la Guilde de la Baltik malgré l'opposition (et les intrigues) des marchands moscovites de Moskva.

Ordre des Chevaliers Génétiques

• **Marche de la Schwarzwald :** Terrain d'entraînement et quartier général de l'Ordre. Son autorité y est absolue.

• **Marche de Pruss :** Solidement tenue en main par l'Ordre, la Marche de Pruss est le lieu d'escarmouches violentes avec les kosaks du kzar de Moscovie.

• **Marche de Slesie :** Malgré une résistance passive de la population, la Slesie constitue le grenier à grain ; ainsi que le centre financier de l'Ordre.

Description Géographique

La Germanie présente peu de reliefs élevés. Les collines, les forêts, et les marais le disputent le plus souvent aux champs et aux pâturages. Dans le ciel, les corneilles règnent en maîtresses absolues à l'exception des massifs montagneux, domaines des aigles, chocards, et gypaètes cornus. Les grands corbeaux, les faucons (pèlerins et crécerelles), les buses, les alouettes, et les pinsons se partagent le reste des cieux.

• **Les provinces du Nord** (Berlin, Hamburg, Rosk, ainsi que le nord des duchés de Köln et de Hanovrie) sont constituées de plaines d'étendues d'herbacées poussant sur un sol gorgé d'eau. Les cultures sont cependant très présentes et de vastes champs de légumineuses (haricots, lentilles, pois, luzerne) et de choux s'étendent souvent à perte de vue. La faune y est semblable à celle du sud de la Scandie et compte de nombreux loups, renards (roux et blancs), et mustélidés (fouines, belettes, et hermines). Les lièvres variables, les rats musqués, et les castors constituent l'essentiel des rongeurs de ces régions. Les nombreux marais de ces régions hébergent une foule d'espèces de batraciens dont quelques spécimens de crapauds mutants dépassant les 70 centimètres. Les sangliers blancs et les voraces gloutons des neiges





sont caractéristiques de la faune septentrionale de la Germanie. Les oies cendrées et les grands cormorans sont les principaux oiseaux des Iles de la Friz.

• **La Germanie centrale** (sud de la Hanovrie, Frankburg, nord du Bayern) est plus accidentée et surtout bien plus boisée. Les plaines cèdent le pas aux collines et à quelques massifs montagneux recouverts de vastes forêts. Les écureuils, daims, cerfs, blaireaux et sangliers sont courants et abondamment chassés. Les ours sont également nombreux à proximité des cours d'eau. Les principaux prédateurs des forêts sont les loups, les lynx et les chats sauvages. Les forêts sont principalement mixtes avec une légère dominance de conifères.

• **L'Ouest** du pays est bordé par la Mer d'Alsaz, appelée aussi Mer Rhénane ou Rheinmeer, dans laquelle se jettent de nombreux cours d'eau. D'importantes cités commerçantes et de prospères communautés agricoles se sont développées le long de cette mer intérieure. Les provinces bordant la Mer d'Alsaz sont riches en arbres fruitiers (exportés jusqu'en Scandie) et en vignes produisant un vin de qualité et aux arômes fruités (le Ressling).

• **La Germanie du Sud** (plaine bayernoise) est largement la partie du pays où l'agriculture et l'élevage sont les plus développés ; les champs de céréales alternent avec les pâturages des éleveurs de bovins. Cette région abrite d'importantes populations de rats noirs et de renards roux attirés par les concentrations humaines importantes. Depuis quelques décennies, des meutes de chacals originaires de Tchékia commencent à coloniser la région au détriment du loup de plus en plus rare en Bayern. Commencée il y a plusieurs siècles, l'exploitation intensive des forêts de Bayern a profondément modifié le paysage de la

Chronologie des Années 5290

5290 : La Granbretanne révoque son traité avec la Moscovie et lance ses légions contre le kzar. En vertu de nouvelles alliances, le port guildien de Rosk est utilisé comme base principale de la flotte de Huon en Mer Baltik. Le margrave de Hamburg fait appel a quelques unités de Chats pour encadrer sa milice.

5291 : Manipulé par l'Empire Ténébreux, Echevain s'empare de la Libre-Cité de Nürnberg et déclenche la Guerre de la Ligue. En prévision de l'invasion de la Germanie, Adaz Promp décide la mainmise totale mais discrète et sans effusion de sang sur Rosk.

5292 : La Ligue des Princes, aidée par les troupes du comte Airain, s'empare de Nürnberg. Echevain s'enfuit en Otriche alors que Rorgg von Meinsfell est pendu par Airain. Les légions de Meliadus entrent "en toute amitié" à Hamburg en début d'année. La diplomatie auprès des hauts nobles comme des dirigeants des libres-cités cède peu à peu le pas à la conquête pure et dure.

5293 : Les Seigneurs Ténébreux, Meliadus et Adaz Promp en tête, occupent "en douceur" Köln. Appuyés par des unités de Chevaliers Génétiques, Meliadus bat un à un les généraux berlinois avant d'entrer dans la Cité Princière, "ratissée" par Brenal Farnu, le 21 mars. Les anciens dirigeants sont laissés en place à la condition de prêter allégeance au roi-empereur Huon. Le Duché Populaire de Hanovrie, le Palatinat de Frankburg, et les Cités Rhénanes tombent en cours d'année à la suite de sanglantes batailles qui donnent l'occasion à Shenegar Trott de montrer toute sa cruauté... et sa témérité. A la fin de l'année, les premiers Camps de la Mort sont créés en Pruss.

5294 : Malgré une résistance acharnée de l'obergeneral Von Karmann, l'Archiduché de Bayern passe aux mains de la Granbretanne. Les Chevaliers Génétiques sont fortement mis à contribution et subissent de lourdes pertes. Toute la Germanie est désormais sous la botte granbretonne. Des colonnes de réfugiés se massent aux frontières tchekes et otrichiennes. Si l'Otriche a du mal à juguler cet afflux et laisse sa frontière ouverte, il n'en va pas de même en Tchekia, déjà victime d'une dure famine, où l'ordre d'abattre les réfugiés à vue est finalement donné.

5295 : La "pacification" des territoires conquis donne lieu à d'innombrables atrocités. Le vieux duc Maximilian von Köln tente de se libérer de la tyrannie granbretonne. Il est mis à mort par Meliadus et la population de Köln est soumise à des humiliations inhumaines. Le jeune duc Dorian se rallie apparemment à l'Empire Ténébreux contre de grandes promesses de pouvoir et de richesse. Il aide les troupes de l'Ordre du Tigre à réprimer le soulèvement de Nürnberg.

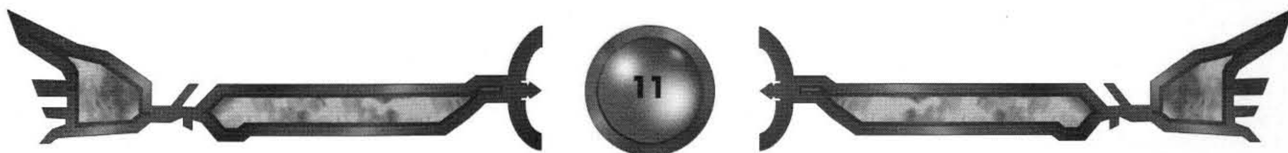
5296 : Les mutants de la Schwarzwald lancent une attaque étrangement coordonnée contre Ulm, quartier général de l'Ordre des Chevaliers Génétiques. La forteresse tombe le 12 mars. Le gouverneur de Germanie, Zaak Logren, envoie les légions ténébreuses et plusieurs unités de mercenaires (dont celle de Hawkmoon) en aide aux Chevaliers. Ulm est reprise le 7 avril. En été, les troupes du comte de Würtberg se rebellent à Frankburg. Shenegar Trott mate sauvagement la révolte à la bataille de Kalmit et en profite pour piller Heid'bergge.

5297 : Le duc Dorian Hawkmoon se retourne contre l'Empire Ténébreux et tente de libérer Köln avec ses unités équipées de matériel granbreton. Il n'est défait qu'à grand-peine par les légions ténébreuses d'Orgo Gelfrodd et finit par être capturé le 5 août. La "pacification" atteint de nouveaux sommets dans l'horreur.

5298 : Le grand-maître des Chevaliers Génétiques, Heinrich von Karza, est assassiné. Son successeur, Otmar von Ledding, est un connétable du Vautour...

5299 : Le 17 avril, la Bataille de Londra met fin à l'Empire Ténébreux. Deux semaines plus tard, la Germanie commence à se soulever contre les garnisons isolées de soldats masqués. La reconquête sera longue et pénible.

5300 : La Germanie entre dans une ère d'instabilité qui durera plusieurs années et qui sera marquée par la lutte entre les "républicains" et les nobles survivants des exactions granbretonnes. En 5305, le Nouveau Conseil des Princes avalisera l'avènement des républiques...



Germanie du Sud et grandement contribué à libérer de nouvelles terres pour la paysannerie. A cela il demeure toutefois une dangereuse exception : la Schwarzwald...

• **La Schwarzwald**, ou Forêt Noire, est la plus vaste étendue boisée de Germanie. Quasiment inviolée depuis des siècles, malgré quelques modestes tentatives des Chevaliers Génétiques, c'est une véritable forêt vierge. Elle abrite une population de mutants supérieure à celle des Hautes Terres de France.

Climat

Le climat de Germanie est fort variable mais une constante est toutefois discernable : les précipitations ! Où que l'on soit, il pleut, neige, ou grêle plus de la moitié de l'année...

• Dans les plaines humides du Nord et les forêts du Centre, les températures moyennes varient entre -7°, pour le mois le plus froid (janvier), et 15° (de mai à septembre), les extrêmes hivernaux atteignant parfois -40°.

• Les abords de la Mer d'Alsaz et la vaste plaine bayernoises ont un climat plus clément. Les températures moyennes atteignent -2° en plein hiver (avec des pointes occasionnelles à près de -30°, la mer est alors intégralement gelée) et peuvent monter jusqu'à 30° en été, saison généralement chaude et sèche, avec une moyenne de 19°.

Bestiaire de la Germanie

Ici sont présentées quelques nouvelles espèces mutantes ou animales spécifiques à la Germanie. Entre parenthèses est indiqué le nom commun attribué à ces animaux dans le patois local dérivé de la Langue Commune.

• Le Peuple des Forêts (Sylvaners)

Apparentés au Petit Peuple des Polders (voir p. 88) et aux Farfadets de la Schwarzwald (voir p. 51), ces mutants vivent dans toutes les forêts de Germanie mais plus particulièrement en Slesie où la population a une grande considération pour eux.

Physiquement, les Sylvaners ne dépassent guère un mètre de haut. Ils ont le visage fin et allongé comme leurs oreilles finissant en pointe. Ils compensent leur manque de force physique par une agilité incroyable et une connaissance approfondie, confinant parfois à la magie, de la forêt et des animaux.

Ils sont le plus souvent vêtus d'habits simples aux teintes "forestières" et affectionnent les chapeaux de toute taille et de toute forme qu'ils décorent magnifiquement.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1d6+3	6-7
CON	2d6	7
TAI	1d4+3	5-6
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	3d6+6	16-17
PV Moyens		6

DEP Course en forêt : 9

Armure : 0/1d6-1 (Aucune/Cuir souple)

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1d4

Armes : *Fronde sylvanere* 60 %, Dégâts 1d8, portée 80 m ; *Lance courte* 50 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Déplacement silencieux 90 %, Esquive 90 %, Orientation 80 %, Pister 80 %, Monde Naturel 90 %, Se cacher 90 %, Sentir/Goûter 60 %.

• Gypaète cornu (Hornvogel)

Les gypaètes sont d'énormes oiseaux de proie nichant principalement dans les Alpes. D'une envergure encore supérieure aux aigles royaux ou aux condors d'Amarekh, ils doivent leur nom à la corne qui saillit de leur front. Bien qu'ils puissent l'utiliser pour se défendre, cette corne est avant tout un attribut sexuel de parade pour les mâles, qui peuvent se blesser parfois gravement lors de combats rituels. Les femelles possèdent également une telle corne mais celle-ci est nettement moins imposante.

Le plumage des gypaètes cornus est sombre et leur tête semblable à celle d'un vautour est fortement colorée de rouge et de blanc.

Potion : Cette corne est très recherchée par les apothicaires et autres préparateurs de potions pour ses vertus aphrodisiaques. La poudre de corne de gypaète se vend à prix d'or jusqu'en Moscovie (50 - 200 marks la dose, une corne permettant la confection d'une douzaine de doses de qualité).

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+18	28-29
CON	3d6+2	12-13
TAI	3d6+8	18-19
POU	2d6+6	13
DEX	2d6+12	19
PV Moyens		16

DEP Course 1, Vol 14

Armure : Plumes (1d2+2)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2d4

Armes : *Corne* 40 %, Dégâts 1d6 ; *Morsure* 55 %, Dégâts 1d10 ; *Serres* 55 %, Dégâts 1d6+MD.

Compétences : Chercher 90 %, Sentir/Goûter 60 %.

Habitat : Tout le massif des Alpes (notamment les Alpes bayernoises), quelques couples nichant dans les massifs du Centre du pays.

• Cerf impérial (Reikhirsch)

Les cerfs impériaux sont les rois des vastes forêts de Germanie. Puissants, gracieux, et dotés de bois impressionnants, les mâles ne connaissent aucun prédateur naturel mis à part l'homme.

Plus grands que les plus imposants destriers de guerre, les plus voraces carnassiers hésitent même à s'attaquer aux individus isolés ou malades. Les cerfs impériaux vivent habituellement en hardes composées d'individus du même sexe et des petits de l'année.

A l'époque du rut, entre septembre et octobre, les mâles quittent la harde et se cherchent des harems de femelles. Ils sont alors particulièrement dangereux et leurs brames s'entendent des lieues à la ronde.

Potion : Les bois de cerf impérial semblent posséder des propriétés fortifiantes et cicatrisantes étonnantes. Réduits en poudre et mélangés à de la graisse de sanglier, ils donnent une sorte de gomme au goût âcre fort prisée par les soldats germains (30 marks la dose, un bois permettant d'obtenir une trentaine de doses). Une dose appliquée en pommade permet de regagner 1 PV. Une dose longuement mastiquée accorde un bonus temporaire de 1 en FOR et CON (pendant 1d3 heures). En Germanie, il n'est pas rare de croiser des soldats ou des chevaliers à l'haleine rendue insupportable par la gomme de cerf !

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+24	34-35
CON	2d6+12	19
TAI	4d6+24	38
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+6	13
PV Moyens		29

Les caractéristiques ci-dessus sont celles d'un mâle ; les femelles ont en moyenne 30 % de moins dans les caractéristiques physiques.

DEP Course II

Armure : Peau

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes : *Coup de bois* 30%, Dégâts 1d8+MD ; *Piétiner* 20%, Dégâts 2d6+MD ; *Ruade* 30%, Dégâts 2d8+MD.

Compétences : Déplacement Silencieux 55%, Ecouter 70%, Esquive 45%, Se Cacher 40%, Sentir/Goûter 90%.

Habitat : Forêts de plaine et moyenne montagne. Les légendes racontent qu'au pied d'un gigantesque chêne millénaire de la Schwarzwald, la cour du Grand Roi des cerfs rassemble les plus grands et les plus nobles cerfs de la Terre. La taille du Roi lui-même est supposée surpasser celle d'un éléphant...

• Glouton des neiges (Schneezahn)

Ces prédateurs solitaires n'ont plus grand-chose à voir avec leurs cousins du XX ème siècle. De la taille d'un gros puma, les pattes munies de griffes non rétractiles et la gueule de crocs acérés, le glouton des neiges ressemble à un croisement contre-nature entre un blaireau et un ours blanc. D'une agilité extraordinaire, le glouton est capable de grimper dans les arbres et de s'embusquer dans presque tous les milieux nordiques. Son pelage gris et blanc cassé est parfois parsemé de bandes foncées chez les individus vivant en forêt.

Certains nobles de Berlin ou de Hanovrie en élèvent pour la chasse ou comme bête de combat. Le marquis Von Fieldorf de Berlin en utilise même pour ses chasses à l'homme (généralement des paysans improductifs...).

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6	10-11
TAI	2d6+10	17
POU	2d6+6	13
DEX	2d6+14	21
PV Moyens		14

DEP Course : 12

Armure : Cuir et Poils (1D2)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d6

Armes : *Griffes* 40 %, Dégâts 1d6+MD ; *Morsure* 55 %, Dégâts 2d6 +MD ; *Lacérer* 85 %, Dégâts 2d6+MD.

Les gloutons des neiges utilisent la même technique de lacération que certains félidés. Ils disposent d'une attaque par Griffes et d'une autre par Morsure à chaque round. Si les deux attaques réussissent, ils s'accrochent, continuent à mordre, et se mettent à lacérer avec les pattes arrières.

Compétences : Déplacement silencieux 80%, Esquive 60%, Grimper 90%, Sauter 50%, Se cacher 80%, Sentir/Goûter 40%.

Habitat : Plaines et forêts du Nord et du Centre de la Germanie.

• Rat carnassier (Zeeratt')

Les rats carnassiers sont les descendants mutants des rats musqués.

De la taille d'un chat sauvage, ces rats attaquent toujours en famille de 2-5 individus. Leur régime alimentaire est bien différent de celui de leurs lointains cousins ; ce sont des prédateurs voraces, qui s'attaquent fréquemment à des créatures plus grosses qu'eux.

Il n'est ainsi pas rare de voir des carcasses de bovins ou de chevaux rongées jusqu'à l'os par ces redoutables animaux.



Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	7
CON	2d6+6	13
TAI	1d4	2-3
POU	2d6+2	9
DEX	2d6+10	17
PV Moyens		8

DEP Course : 9

Armure : Pelage corné (1)

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1d6

Armes : *Morsure* 50 %, Dégâts 1d8. Les rats carnassiers sont très rapides ; ils peuvent effectuer 2 attaques par morsure chaque round (espacées de 5 EDEX). Chaque morsure a 20 % de risques d'inoculer le Pourrissoir à la victime.
(voir Hawkmoon Nouvelle Edition page 87).

Compétences : Déplacement Silencieux 90 %, Se Cacher 80 %.

Habitat : Berges des fleuves et côtes de la Mer d'Alsaz.

• Sanglier blanc (Weisseber)

Les sangliers blancs sont les descendants mutés des sangliers sauvages d'avant le Tragique Millénaire. Plus fins, plus agiles, et plus rapides que leurs ancêtres (toujours présents dans les forêts du Centre de la Germanie), les sangliers blancs sont élevés et dressés comme des chiens de chasse (ou de course) par les paysans du Nord du pays. Leur popularité est telle que des courses de sangliers blancs sont organisées dans presque chaque bourg de Köln ou de Hanovrie.

La Grande Foire aux Animaux d'Oldnburg et la Foire du Printemps de Snaburck voient chaque année s'affronter les plus rapides coursiers de la province devant des milliers de spectateurs, et parieurs, passionnés.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6+1	8
CON	3d6+2	12-13
TAI	2d6+2	9
POU	2d6+4	11
DEX	2d6+6	13
PV Moyens		11-12

DEP Course 14

Armure : Cuir et Poils (1d2)

Modificateur aux Dégâts Moyen : 0

Armes : *Défenses* 30 %, Dégâts 1d8+MD.

Compétences : Esquive 60 %, Pister 65 %, Sentir/Goûter 60 %.

Habitat : Plaines du Nord de la Germanie.

• Brochet dévoreur (Fressecht)

Les brochets dévoreurs sont, outre les goules, les plus redoutables prédateurs aquatiques de la Mer d'Alsaz. Aussi grand qu'un requin (les vieux mâles peuvent dépasser 3 m de long), un brochet dévoreur peut aisément broyer et avaler un homme. Ses puissantes mâchoires sont garnies d'une rangée de dents acérées dirigées vers l'arrière, ce qui fait



qu'il est pratiquement impossible, pour une proie capturée, de se dégager. Les brochets se tiennent aux aguets de préférence dans des massifs denses de végétation aquatique comme il en pullule entre les Iles de la Schwarzwald. Leur corps de coloration vert brunâtre strié de jaune clair les rend particulièrement difficiles à détecter une fois embusqués. Capables d'accélérations foudroyantes, ils surprennent n'importe quel animal. Les brochets dévoreurs peuvent, selon la légende, vivre jusqu'à une centaine d'années. Quoi qu'il en soit, il est certain que les individus les plus vieux semblent dotés d'une intelligence presque humaine et d'une malveillance encore plus développée.

En dépit du caractère extrêmement hasardeux de la pêche au brochet dévoreur, celui-ci constitue un met de choix dans toutes les meilleures auberges de la côte germanique de la Rheinmeer (Mer d'Alsaz).

Art culinaire : Des filets de brochet commun peuvent valoir entre 5 et 15 marks d'argent dans toute bonne auberge de Köln ou des Cités Rhénanes. Les filets de brochet dévoreur atteignent 20 ou même 50 marks dans les meilleures hostelleries !

Caractéristiques	Jets	Moyennes	Vieux mâle
FOR	3d6+8	8-19	24
CON	2d6+8	5	18
TAI	3d6+10	20-21	26
POU	2d6+4	11	14
DEX	2d6+4	11	11
PV Moyens	-	18	22

DEP Natation 8 (10 en pointe de vitesse)

Armure : Ecailles (1d3)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2D6

Armes : *Morsure* 50 %, Dégâts 1d8+MD ; *Constriction automatique*, Dégâts 2d4. Les brochets dévoreurs ont des dents implantées vers l'arrière. Lorsqu'une proie est capturée (jet de Morsure réussi), ils infligent les dégâts par constriction chaque round. L'armure de la proie ne compte pas.

Compétences : Chercher 30 %, Esquive 20 %, Se Cacher 70 %, Sentir/Goûter 45 %.

Habitat : Mer d'Alsaz (le plus souvent entre les Iles de la Schwarzwald).

Organisation Politique

Le Conseil des Princes se réunit tous les ans à Berlin pour débattre officiellement des problèmes du pays. Dans la pratique, ce conseil est l'occasion pour chaque membre de la haute noblesse d'affirmer son indépendance. Celà permet également de nouer des intrigues.

Durant la semaine que dure le Conseil, les divertissements et les rencontres officieuses prennent le pas sur les réunions formelles d'une lourdeur protocolaire frisant l'absurde et généralement stériles.

Chaque dirigeant de province, le grand-maître des Chevaliers Génétiques, ainsi que le plus haut dignitaire du Sincère Repentir (actuellement l'archevek Berthold IV) disposent d'un siège au Conseil.

Des représentants des libres-cités et des grandes guildes sont également conviés aux réunions en tant qu'observateurs. Malgré ce statut, ils ne sont pas les derniers à nouer intrigues et alliances.

Sous les regards rarement neutres de l'Eglise du Sincère Repentir et du Culte du Vrai Dieu, trois types de pouvoir s'opposent, s'allient, et se manipulent, façonnant le découpage géopolitique du pays.

La Noblesse

Le pouvoir foncier - Favorable au Sincère Repentir

A l'heure actuelle, le Duché Populaire de Hanovrie, l'Archiduché de Bayern, et la Principauté de Berlin sont de loin les trois entités les plus puissantes de Germanie, le Duché de Köln jouant souvent le rôle d'arbitre dans leurs conflits. En théorie, ces hauts nobles possèdent la majeure partie des terres de Germanie et le véritable pouvoir foncier, politique, et militaire. En pratique, leurs domaines sont très morcelés et leur dépendance économique tant vis-à-vis des libres-cités que des Chevaliers Génétiques a été source de conflits. Le système politique est tout ce qu'il y a de plus féodal, impliquant un réseau complexe de suzerains, vassaux, et vavasseurs aux alliances parfois nuancées...

Les Libres-Cités

Le pouvoir économique - Favorable au Culte du Vrai Dieu

Reliquats de l'époque républicaine, il en existe sur tout le territoire de la Germanie. Les plus importantes sont les Cités Rhénanes de Wiesbad, Neudarm, et Meerburg, le Margraviat de Hamburg, la Cité de Rosk (siège de la Guilde de la Baltik), la Cité des Arts de Bayreut, et la Libre-Cité farouchement indépendante de Nürnberg. Le terme générique de libres-cités, au pluriel, désigne l'ensemble des villes disposant d'une certaine autonomie vis-à-vis de la noblesse locale. Bien que ne bénéficiant d'aucune structure politique les unissant, les libres-cités ont noué d'importantes alliances commerciales entre elles. Originellement simples bourgs commerçants ou communautés agricoles, elles contrôlent souvent d'importants territoires à leurs abords.

Les Chevaliers Génétiques

Le pouvoir militaire - Le bras armé du Sincère Repentir

Enfin, troisième pouvoir et non des moindres, les Chevaliers Génétiques sont impliqués à tous les échelons dans la vie politique germanique. Ils dirigent effectivement trois territoires, appelés "marches", chacune aussi grande qu'une principauté. Dans les faits, de nombreu-

Exemples de Noms Germains

Prénoms masculins : Alek, Anshel, Arne, Arnol, Bors, Dideric, Dietr, Ditmar, Emelric, Franz, Fridric, Gelfrat, Gerhart, Gunter, Hans, Heido, Henrik, Jannes, Jofrid, Kristian, Ludewik, Ludold, Rein, Roric, Sigge, Todric, Thorsten, Waldemar, Wernr, Wiker, Wilhelm, Winfrid.

Prénoms féminins : Ada, Alexa, Anja, Anselda, Ava, Beate, Bettin, Birgit, Danila, Elena, Else, Elsebeth, Enna, Enrich, Ethel, Frya, Gerlinde, Gretë, Hetta, Hilde, Inge, Irene, Isa, Karin, Karlotte, Liese, Regina, Syela, Thedela, Willelda.

Noms : Adenar, Andler, Baker, Bekk, Damler, Erart, Erber, Heuss, Frischke, Krigfalk, Maurmann, Necker, Reutr, Schemach, Schmit, Schrem, Stamm, Tezger, Warmann, Ziger.

Note 1 : Le patronyme d'un individu est souvent basé sur le métier que lui-même, ou son père, exerce. On trouve aussi beaucoup de noms formés à partir de traits physiques caractéristiques de la personne (voire des sobriquets). Enfin, les noms liés à des emplacements géographiques locaux sont également très courants (Jean du Pont devient par exemple Hans Brückmann).

Note 2 : Chaque province de Germanie ayant sa propre prononciation et/ou sa propre orthographe, les noms donnés ici sont susceptibles de nombreuses variations de forme (un Ludewig bayernois sera un Lutwik hanovrien, par exemple).

Les Faux-Monnayeurs

La pratique, illégale et sévèrement punie, de contrefaire les pièces de monnaie est malheureusement assez répandue en Germanie. Du fait de la diversité monétaire en vigueur dans le pays et de l'habileté légendaire des "artisans" germains en ce domaine, il peut être difficile de différencier une vraie pièce d'une fausse.

De véritables réseaux de faux-monnayeurs se sont constitués et se ramifient amplement dans toutes les provinces. Ces réseaux sont d'importance variable et peuvent aller du petit groupe de faussaires locaux à l'organisation hiérarchisée, aux activités dépassant de loin la simple fabrication de fausse monnaie.

La plus redoutée de ces organisations est la **Graue Zehenglied** (Phalange Grise), qui est présente en force dans toutes les grandes cités de Germanie. La "**GZ**" (prononcer "Gué Tzet"), comme elle est communément appelée, est dirigée par un mystérieux commandeur, "le Chacal", dont l'identité et le quartier général sont des secrets que même les Granbretons du Renard n'arriveront pas à percer.

Le MJ est libre de faire transiter à sa guise quelques pièces de fausse monnaie entre les mains des joueurs. S'ils ne s'en aperçoivent pas à temps ou s'ils jouent de malchance, les conséquences peuvent être des plus fâcheuses.

Un Nouvel Artisanat : Fausse Monnaie

Chance de Base : 00 %.

Groupe de Compétences : Manipulation.

Pour fabriquer de la fausse monnaie, un personnage doit disposer du matériel adéquat et d'une certaine quantité de métal précieux. Le matériel indispensable se compose d'outils de graveur (afin de confectionner les matrices à frapper les pièces), d'un atelier, et d'un fourneau ou d'une forge. Graver une matrice demande une semaine de travail et un jet dans l'artisanat. Couler et frapper 100 pièces d'argent demande une journée de travail et un deuxième jet d'artisanat. En cas d'échec à l'un de ces jets, les pièces ne sont pas écoulables, présentant des déformations qui ne trompent personne, mais le métal est récupérable.Avec un minimum d'habitude, une personne soupçonneuse peut tenter de reconnaître une fausse pièce en réussissant un jet d'Idée. Si le faux-monayeur a réalisé un critique dans l'un de ses jets d'artisanat, le jet de reconnaissance se fait sous INT x3 %. Si les deux jets d'artisanat sont des critiques, une reconnaissance n'est possible qu'avec un jet réussi sous INT x1 %.

Contraintes : Une pièce de fausse monnaie doit au minimum se composer de 25 % de métal précieux (or ou argent). Ainsi, 750 grammes de métal vil (généralement du fer d'une valeur de 10-15 souverains) additionné de 250 grammes d'argent (d'une valeur de 25 souverains), permettent de fabriquer 100 pièces d'une valeur d'un souverain chacune.

ses autres terres, faisant souvent partie des fiefs de la haute noblesse, leur appartiennent plus ou moins directement. Leur puissance financière est également considérable.

Organisation Sociale

Population

Les Germains ont généralement la peau, les yeux, et les cheveux clairs, bien que les bruns ne soient pas rares dans le Sud et dans l'Est. On trouve également un type de physionomie plus slave dans les provinces orientales comme la Pruss et la Slesie. Leur régime alimentaire est équilibré, le pays disposant de terres fertiles et giboyeuses, et l'agriculture prenant un essor de plus en plus intense. Malgré le morcellement de leur pays, les Germains éprouvent souvent un sentiment d'appartenance à une même culture germanique. Ce sentiment unitaire, surtout ressenti dans les couches inférieures ou rurales de la population, trouve son origine non seulement dans la brève mais populaire République des Chanceliers mais aussi par de nombreux aspects historiques et culturels. Il ne faut pas oublier que la reconquête de la Germanie s'est effectuée depuis un même "berceau", le Bayern, où la majorité des survivants chassée par les glaces s'était réfugiée.

Bien que la noblesse ne fasse pas toujours grand-cas du bien-être du peuple, elle a retenu la leçon de la Révolution de Jakob Denauer. Bien que pressurés de taxes et de corvées de toutes sortes, les paysans sont rarement maltraités, et ceux-ci se révèlent souvent très fidèles envers leur suzerain direct. Le sentiment de devoir, spécialement envers la communauté ou son chef, est fortement ancré dans la mentalité germanique. Certains Germains de l'époque de Hawkmoon sont également les héritiers d'une tradition "purificatrice" de chasse au mutant, qui remonte certainement aussi loin que l'époque précédant le Tragique Millénaire (bien que la mentalité dans les villes soit en train

Nouvelle Profession : Professeur Itinérant

L'essor de l'éducation en Germanie a permis l'émergence d'un nouveau corps de métier : celui de professeur itinérant. Les petites communautés agricoles n'ont pas toujours les moyens de créer des locaux et d'entretenir un enseignant à temps complet. Depuis quelques décennies, certains villages se groupent en coopératives et engagent des érudits itinérants. Ces derniers s'arrêtent entre une fois par mois et deux fois par semaine dans chaque village et professent un enseignement de base (écriture et calcul, parfois quelques notions d'histoire et de géographie).

Curieusement, les églises n'ont pour l'instant que peu d'influence sur ces professeurs, ceux-ci étant souvent au service de l'administration d'une région ou rattachés à une université voire à un collège fondé par un noble éclairé. Prenant tardivement conscience de l'impact que ces enseignants peuvent avoir sur la jeunesse du pays, le Sincère Repentir et le Vrai Dieu tentent de mettre en place un système similaire.

Désireux de partir découvrir le vaste monde, fatigué de prodiguer un enseignement basique à de jeunes paysans turbulents, évincé par un rival moins cher, ou rattaché à une église, vous avez décidé d'aller voir ailleurs si vos talents pouvaient se révéler utiles...

Compétences : Artisanat ou Art (notamment Littérature, Musique, ou Théâtre), Calcul, Eloquence, Europe du Tragique Millénaire ou Maîtrise technologique, Langue Etrangère ou Nationale, Monde Naturel, Sagacité, Scribe, et une compétence représentant votre spécialité.

Secrets Technologiques : si vous réussissez un jet d'Idée (INT x5 %), obtenez 1d4 points de COMP à choisir librement.

Argent supplémentaire :
Enseignant libre - 300 marks d'argent
Enseignant rattaché à une église - 500 marks d'argent

d'évoluer). Cette mentalité de méfiance et de crainte des Grotesques est illustrée à l'extrême par le fanatisme des Chevaliers Génétiques.

Au niveau linguistique, un Germain peut s'exprimer en Scandin avec la moitié de son score de compétence en Langue Nationale, les deux langues possédant des racines communes. L'Otrichien et le Germain, malgré des différences d'accents, forment une seule et même langue (le Germain !).

Société

Les divisions politiques de la Germanie se révèlent rapidement aux niveaux juridiques, monétaires, militaires, et religieux. Les lois en vigueur dans une province sont rarement les mêmes que chez les voisines, et la justice est une notion très variable selon que l'on se trouve à Köln (où elle s'approche le plus de ce que l'on pourrait appeler "civilisé"), à Berlin (où la notion de prestige social prime sur toute autre considération), à Regsburg (la corruption y étant presque institutionnalisée), ou encore à Ulm (les Chevaliers Génétiques ayant la réputation d'être particulièrement expéditifs).

Dans le registre monétaire, chaque province frappe sa propre monnaie d'argent, appelée "mark". Généralement acceptées partout, les pièces de certains duchés peuvent cependant être assez mal vues dans d'autres. Ainsi les pièces de Berlin sont-elles regardées avec suspicion en Bayern, et vice-versa... Les monnaies les plus répandues sur tout le territoire de la Germanie sont celles frappées par les Cités Rhénanes (le **Rheinermark**) ou battues par la Guilde de la Baltik (le **Nordmark**), puissance économique oblige. Toutefois, les anciennes pièces (appelées **Altmark**) datant de l'époque de la république continuent de jouir d'un prestige et d'une aura de confiance indubitables.

En dépit de ses luttes intestines et des conflits occasionnels, la Germanie est en plein essor culturel et économique. Héritage de l'époque républicaine, des écoles et des universités sont fondées sur les modèles de Köln et Heid'bergge, et la population est, en moyenne, moins illettrée qu'ailleurs en Europe. Bien que les travaux des champs ne permettent pas aux paysans d'envoyer régulièrement leurs enfants à la ville pour suivre les cours, ils s'arrangent souvent pour les y conduire trois ou quatre fois par mois, les jours de grands marchés. A moins qu'ils ne décident de se regrouper en coopérative et d'engager un professeur itinérant, libre ou rattaché à une église. D'une manière générale, les Germains attachent une grande importance aux enfants et tentent de leur assurer le meilleur avenir possible. Leur plus grande crainte étant de voir leur progéniture développer des mutations...

Les Bächle

Toutes les villes de Germanie disposent d'un réseau étendu de "Bächle". Les Bächle sont des petits canaux larges d'une coudée et profonds d'autant qui permettent l'acheminement de l'eau dans toute la cité. Ils servent à la fois d'égouts à ciel ouvert et de réserve d'eau en cas d'incendie. On rencontre ces canaux au centre de toutes les rues et ruelles des principales cités de Germanie, exception faite de leurs bas-fonds. L'histoire veut que tout étranger tombant dans un de ces Bächle marie une habitante de la ville dans l'année !

Organisation Militaire

Depuis la mort du dernier chancelier, la Germanie ne dispose plus d'une force armée unie et efficace. L'éclatement de la république, la prolifération des compagnies mercenaires, et l'influence de l'Ordre des Chevaliers Génétiques ont favorisé le morcellement militaire du pays. Actuellement, chaque noble est susceptible de lever une armée personnelle de paysans ou d'engager (généralement à grand frais) des unités de mercenaires aguerris.

Les Armées Régulières

Malgré d'importantes différences dans l'équipement et la stratégie, plusieurs types d'unités sont typiques des armées germaniques.



Les **paysans-soldats** constituent de loin la troupe la plus nombreuse. Ce sont exactement ce que leur nom indique : des paysans enrôlés plus ou moins de bon gré, équipés de bric et de broc et entraînés d'une façon des plus sommaires.

Les **piquiers** sont l'ossature de l'infanterie de la quasi-totalité des armées du pays. D'une efficacité proverbiale sur les champs de bataille, ces spécialistes du maniement de la longue pique germanique servent essentiellement à briser les charges de la cavalerie adverse.

Les **arbalétriers** sont fréquents en Germanie. L'efficacité de l'arbalète n'est plus à prouver, même si l'avènement de la lance-feu ne tardera pas à la rendre obsolète.

Les unités de **frondeurs** sont une autre spécialité des armées de Germanie. Ces combattants manient des frondes de cuir permettant de tirer des billes d'acier avec une force et une dextérité redoutables. Ils forment un type d'unité très mobile.

Depuis l'apparition de l'arbalète et surtout celle du pistolet à rouet, la **cavalerie** a presque entièrement disparu des champs de bataille germaniques. Les soldats à cheval représentent néanmoins une force de frappe montée puissante, mobile, et bien équipée. Généralement issus de la petite noblesse, les chevaliers constituent l'élite de la cavalerie. Leurs tenues souvent extravagantes sont aisément reconnaissables sur le champ de bataille, où leur courage et leur arrogance ne rendent que plus redoutable leur maîtrise du combat à cheval.

Les Unités Mercenaires

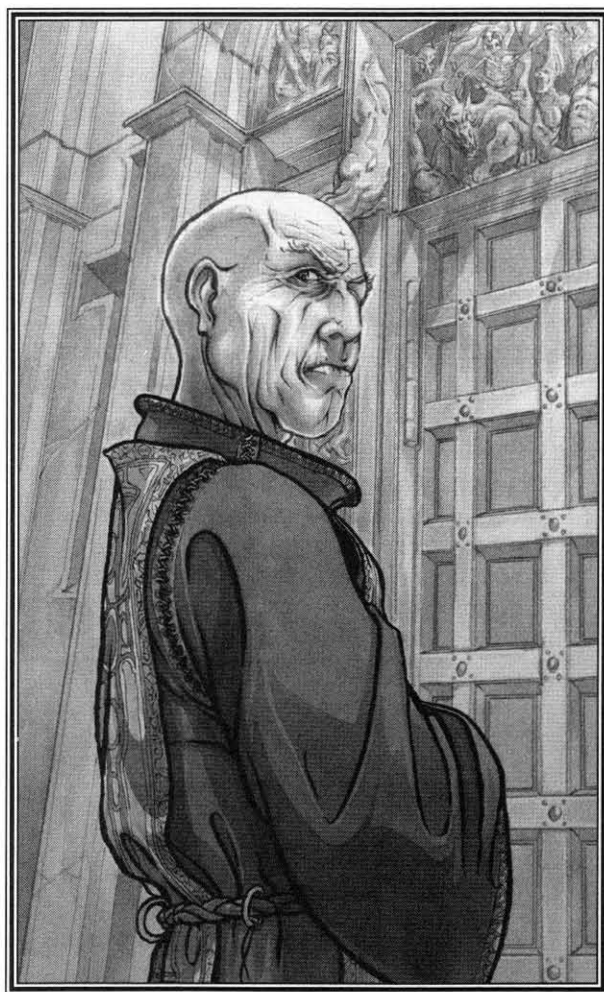
Les Grandes Compagnies et les Grandes Maisons de Sweiss (voir le chapitre qui leur est consacré) sont très présentes en Germanie. Principalement utilisées par les libres-cités, qui disposent de moyens financiers impressionnants, ces compagnies fournissent de bons combattants, aguerris, disciplinés, et fiables.

Outre les **mercenaires à pied** qui constituent le type même du soldat de fortune ne disposant que rarement d'autres biens que ses vêtements et son équipement, il existe deux types de mercenaires spécifiques aux provinces germaniques :

Les **reîtres** sont des unités de cavaliers spécialisés dans l'utilisation du pistolet à rouet, une arme dangereuse mais terriblement meurtrière aussi. Autrefois, c'est la Bande Noire, escadron dirigé par le comte von Weichs, actuellement au service des marchands de Parye, qui fut longtemps l'une des plus redoutées unités de reîtres. Actuellement, c'est la Compagnie des Casques Rouges commandée par Frieda von Altburg qui défraie la chronique.

Aux ordres d'un mystérieux commanditaire, Frieda s'est en effet directement attaquée aux Chevaliers Génétiques dont elle a entièrement massacré plusieurs unités sur la frontière de Slesie. Ces derniers étudient sérieusement l'éventualité de l'adoption de cette arme meurtrière qu'est le pistolet à rouet.

Les **soldats embarqués** forment une fraternité de mercenaires fortement soudée et essentiellement formée de guerriers scandins bien que germains et moscovites ne soient pas rares dans leurs rangs. Les soldats embarqués constituent des escadrons de guerriers particulièrement efficaces en Mer du Nord et en Mer d'Alsaz car formés à toutes les techniques de combat maritime.



Sectes Présentes

L'Eglise du Sincère Repentir

L'Eglise du Sincère Repentir (et son allié de toujours, l'Ordre de la Chevalerie Génétique) domine le paysage religieux en Germanie. L'archevek **Berthold IV** supervise pour le compte du Prophète l'ensemble des cent-treize diocèses germains.

A la notable exception des libres-cités, les églises du Sincère Repentir fleurissent partout en Germanie. Les paysans suivent assidûment les messes et il n'est pas rare de voir certains villages gouvernés tant spirituellement que pratiquement par le prêtre en place. En effet, ce dernier constitue souvent la seule autorité incontestable d'une région, qui plus est, proche du peuple et de ses problèmes. Ainsi certains jeunes prêtres particulièrement sincères s'investissent-ils dans les travaux des champs au même titre que chaque membre de la communauté villageoise.



Bien sûr, la situation dépend fortement du niveau hiérarchique de chacun. Les dirigeants de l'Eglise et les éveks des diocèses passent bien plus de temps à intriguer avec la noblesse qu'à se préoccuper des aspirations du petit peuple.

• Vêture et apparence

Tous les prêtres de l'Eglise doivent se raser le crâne et porter en toutes circonstances les vêtements religieux du culte, lourde toge sombre parfois ornée de symboles macabres. Certains éveks n'hésitent pas à se maquiller et à renforcer au crayon noir leur regard afin de se conférer une apparence encore plus sinistre.

• Culte

Une messe du Sincère Repentir se présente toujours sur le même principe. Tout d'abord une longue diatribe du diacre, qui énumère tous les péchés de la communauté en demandant pardon au Tout-Puissant. S'ensuit une lecture de passages du Livre Noir et un rappel des punitions éternelles qui attendent ceux qui ne commencent pas leur Purgatoire sur Terre. Ces messes se terminent par des chants religieux aux accents, comme au contenu, sinistres et grandioses à la fois. Dans les plus grands édifices, un immense orgue de métal accompagne ces chants d'une plainte lugubre.

• Edifices religieux

Les églises du Sincère Repentir n'ont rien à voir avec les sobres et lumineux temples du Vrai Dieu. Ces bâtiments massifs sont bâtis en pierre noire sur un plan en croix. Les hautes flèches s'élançant vers le ciel sont sculptées de formes tourmentées censées rappeler au commun des mortels que l'Enfer attend tous ceux qui ne se conformeraient pas aux préceptes de mortification et d'expiation douloureuses préconisés par le Prophète. L'entrée principale est fermée d'une lourde porte en bois massif garnie de décorations en fer baroques et torturées. De petites meurtrières percées haut dans les épais murs plongent l'intérieur dans une pénombre continuelle. Les lourds cierges de cire noire, présents généralement en nombre, ne dispensent guère qu'une faible lueur rougeoyante. L'allée centrale, flanquée de rangées serrées de bancs de bois ou de pierre, donne sur une estrade surmontée d'un dais de soie noire, à laquelle on accède par une large volée de marches. C'est sur cette estrade, sous le dais, que le prêtre donne son culte.

Une caractéristique commune à toutes les plus importantes églises du Sincère Repentir est le véritable labyrinthe d'alcôves, de confessionnaux, de chapelles annexes, et de passages secrets taillés dans les murs même de l'édifice.

Le Culte du Vrai Dieu

Le Culte du Vrai Dieu est très répandu en Germanie. Il représente de loin la religion dominante dans la plupart des libres-cités. La forte minorité de fidèles présente à Köln et en Bayern est bien acceptée. Il va de soi qu'aucun missionnaire du Vrai Dieu ne se risque dans les territoires contrôlés par les Chevaliers Génétiques. A la différence de son rival de toujours, l'Eglise du Sincère Repentir, le Culte du Vrai Dieu ne dispose pas de véritable force armée qui lui soit directement attachée. Le Culte fait donc abondamment appel aux compagnies mercenaires pour défendre ses intérêts.

Le haut-lieu du Culte du Vrai Dieu en Germanie est la Chapelle de la Vraie Foi rattachée à la Faculté de Théologie de l'Université de Nürnberg. C'est là que se réunissent annuellement les prêtres de haut rang sous la direction spirituelle d'**Egin Gottmann**, prélat épiscopal de Germanie.

• Vêture et apparence

Les prêtres du Vrai Dieu, appelés prêcheurs, portent des robes de bure aux teintes claires, le blanc étant réservé aux plus saints d'entre eux. Ils arborent une chevelure courte habituellement taillée "au bol" sans pour autant se raser totalement le crâne. Du fait de l'intérêt porté aux livres et à l'étude des manuscrits anciens, les prêtres les plus myopes arborent souvent une paire de lourdes lunettes aux montures de fer.

• Culte

Il n'existe pas vraiment de messe typique dans le cas du Culte du Vrai Dieu. Le prêcheur réunit la communauté pour un court sermon et un rappel des principes d'amour, d'étude, et de pardon professés par le Culte. Il demeure ensuite ouvert aux doléances de ses ouailles et est chargé de dispenser conseils et aide spirituelle à tout un chacun.

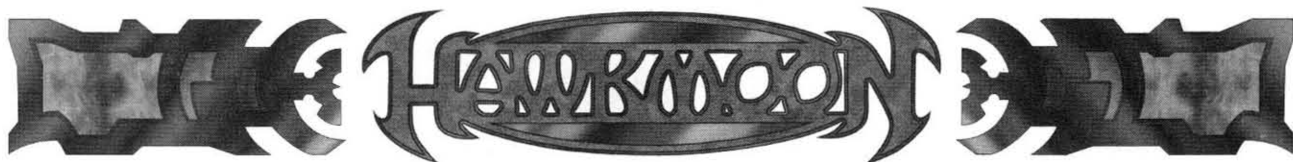
• Edifices religieux

Les temples du Vrai Dieu se présentent habituellement comme de sobres chapelles aux parois garnies de vastes vitraux et à l'intérieur accueillant et bien éclairé. Cinq à vingt rangées de bancs (selon la taille de l'édifice) sont disposées de part et d'autre d'une allée centrale donnant sur un petit espace sobrement décoré, où le prêtre donne la messe. Nulle estrade et nul autel ne viennent mettre en évidence le rôle du prêcheur. Tout au plus un lutrin de bois lui permet-il de poser le texte de son prêche. Les temples du Vrai Dieu ne disposent pas des alcôves et des multiples recoins caractéristiques des églises du Sincère Repentir. Il n'est cependant pas rare de voir des bibliothèques richement fournies en livres (et même parfois en artefacts mystérieux des temps anciens) garnir les murs des temples.

Le Cercle des Ténèbres et la Confrérie de la Bête

La Confrérie de la Bête est certainement l'organisation la plus secrète et la plus terrifiante de Germanie. Son guide actuel est l'incarnation de la démence la plus vicieuse. C'est une branche dissidente du Cercle des Ténèbres (voir "Les Royaumes de l'Est" tomes I et II). Cette secte est la branche maîtresse d'un culte infiniment plus ancien, qui au fil des siècles a donné naissance, entre autres, à l'Ordre de Nidaros en Scandie et aux cultes barbares des Iles de Feu. Tous attendent la venue de l'Antékrist. L'année 5292 va marquer un tournant capital dans l'histoire de ces cultes car un enfant présentant toutes les caractéristiques de l'Antékrist va naître en Moscovie...

La Confrérie de la Bête est ce qui s'approche le plus d'un culte rendu à cet être de cauchemar. L'homme mystérieux qui se fait appeler "le Guide" est le chef spirituel incontesté de cette confrérie dévolue à la perversion et à la destruction sous toutes ses formes. Bien qu'œuvrant dans le secret le plus absolu et avec une patience inimaginable, ses intrigues sont sur le point de conquérir les plus hauts



échelons du pouvoir en Hanovrie. Le Guide n'est autre que le marquis de Ffürt (voir p. 63). Le Kalderagh a trouvé là un passe-temps excitant et susceptible de lui rapporter toutes les informations qu'il souhaite sur ce monde étrange. La Granbretanne suspecte l'existence d'une telle secte, mais seuls quelques connétables du Renard et de la Chauve-Souris mènent une lutte active contre la Confrérie. Jusqu'à la venue de l'Antékrist et malgré toute sa compétence en matière d'espionnage, l'Empire Ténébreux n'en apprendra pas beaucoup plus...

• Vêture et apparence

Rien ne permet de distinguer un membre de la secte si ce n'est de très discrets signes kabbalistiques généralement brodés sur les vêtements. Le plus fréquent de ces insignes représente une étoile à huit branches, une langue avide et charnue terminant chaque branche.

• Culte

Les "cultes" de la secte sont le plus souvent un mélange décadent d'orgie abominable et de séance de torture. Parfois cependant, ces "offices religieux" s'apparentent à des séances de méditation collective d'une intensité mystique rare. L'usage de drogues est courant.

• Edifices religieux

La secte ne dispose pas de lieux de culte proprement dits et ses membres se réunissent chez des particuliers ou dans les catacombes des cités les plus importantes.

Les Carnavals les plus Importants de Germanie

L'Extraordinaire Carnaval de Bayreut
Dates : première semaine de juin
Plus "Festival des Arts" que fête populaire, le Carnaval de Bayreut voit le nombre d'intrigues augmenter en flèche dans la cité (si cela est encore possible !). A cette occasion les riches et les nobles de toute l'Europe semblent se donner rendez-vous à Bayreut pour y rivaliser de déguisements et de débauche...

Le Tournoi d'Escrime de Berlin
Dates : 1er - 3 mars
Le Carnaval de Berlin est l'occasion rêvée de voir s'affronter les plus grands escrimeurs du continent. En marge des festivités "populaires" est en effet organisée la Fechtenmesse, un tournoi par élimination qui permet de distinguer chaque année le meilleur bretteur du pays. Alors qu'il n'était qu'un talentueux étudiant en architecture de la prestigieuse Académie de Berlin, Huillam D'Averc fut l'un des plus jeunes vainqueurs de ce tournoi. Outre une magnifique rapière d'or et d'acier (valeur 15.000 marks) et le prestige non négligeable d'une telle victoire, le prix attribué au vainqueur est de 50.000 marks d'argent !

Le Délirant Carnaval de Nürnberg
Dates : deuxième semaine de mars
Le plus réputé et le plus fou des carnavals de Germanie ! La population de la ville triple presque à l'occasion de cette célébration débridée. De nombreux spectacles, pour tous les goûts et toutes les bourses, sont organisés durant la semaine du carnaval. Du Volkstheater (qui engage pour l'occasion les artistes les plus prestigieux du pays, voire du continent) aux baladins des rues venus souvent de fort loin, la vie culturelle (et alcoolisée !) de la ville explose littéralement.

Le Carnaval d'Ulm
Date : 1er avril
Gigantesque défilé militaire à la plus grande gloire de l'Ordre, il ne cessera de gagner en magnificence au cours des années 5290. Les bûchers allumés la nuit du 1er au 2 avril immoleront des milliers de mutants...

Les Evolutionnistes

Les Evolutionnistes ne sont pas bien implantés en Germanie. D'une part l'Eglise du Sincère Repentir voit d'un mauvais œil leurs principes et leurs recherches, et d'autre part la création de mutants n'est pas une activité approuvée par la majorité de la population de Germanie !

Ils sont toutefois secrètement présents sur l'une des Iles de la Friz (voir p. 47), d'où ils étudient avec attention les potentialités offertes par les goules des mers.

Religion et Festivités

Lorsque l'on parle de festivités en Germanie, un seul mot vient à l'esprit : **Carnaval !**

Les carnavals font partie intégrante de la culture germanique. Ces fêtes populaires se déroulent chaque année, partout en Germanie, au début du printemps et parfois aussi après les moissons. Si originellement les carnavals revêtaient l'apparence de fêtes débridées où les rites païens le disputaient aux sacrifices aux divinités de la nature, l'influence de la religion a depuis longtemps fait son œuvre. Chaque carnaval est maintenant supervisé par un diacre du Sincère Repentir (ou un prélat du Vrai Dieu), qui veille à maintenir la pureté de ces démonstrations de foi.

Cependant, malgré ce carcan religieux surtout en vigueur dans les campagnes, les carnavals sont toujours l'occasion de boire jusqu'à oublier, de se défouler des frustrations quotidiennes, et de se moquer de l'autorité. Les tavernes ne désemplissent pas, tous les gens semblent se donner rendez-vous dans les rues pour fêter bruyamment, et la milice n'intervient qu'en cas d'absolue nécessité. Même l'Eglise n'a osé aller à l'encontre de tels mouvements de liesse populaire.

Tout voyageur pris au milieu de la tourmente chamarrée du Carnaval de Nürnberg aura bien de la peine à reconnaître les taciturnes ouvriers, les sobres artisans, et les rigoureux banquiers rencontrés les jours précédents !

Les festivités se déroulent habituellement sur plusieurs jours, de jour comme de nuit. Dans les grandes cités, elles commencent invariablement par un défilé nocturne aux lampions des diverses corporations et finissent à l'aube par la mise à feu d'un bûcher sur lequel trône un épouvantail de chiffon représentant un mutant gro-

tesque et symbolisant l'hiver. Selon la légende populaire, plus vite le grotesque s'effondrera, plus l'été sera propice aux récoltes.

Dans les provinces ou les villes contrôlées par les Chevaliers Génétiques, c'est un grotesque vivant (soigneusement choisi pour son physique particulièrement disgracieux), qui est immolé…

Sciences et Arts

Malgré des universités prestigieuses et un niveau d'éducation globalement élevé, la science en Germanie n'est aucunement comparable avec ce qui se fait en Granbretanne, en Espanyia, ou en Moscovie. Les études médicales, littéraires, ou théologiques priment sur les sciences de la nature et les disciplines technologiques (Alchimiques, Biologiques, Energétiques, et Mécaniques, voir HNE p. 135). Parmi ces dernières, l'Alchimie est de loin la plus étudiée. Des secrets technologiques comme **Acide**, **Drogues**, **Emplâtre régénérant**, ou **Poison** sont couramment enseignés.

Les Arts ne sont que très marginalement patronnés par la noblesse ou la riche bourgeoisie locale. Le peuple germain étant plutôt rural, travailleur, et discipliné, il ne fait pas toujours bon être perçu comme un "artiste", improductif, rebelle à l'autorité et aux mœurs par moment déviantes !

Les Universités

Les universités se développent dès le début de la République des Chanceliers. Y accéder n'est pas toujours facile et les bourses sont rares. Les frais de scolarité annuels s'échelonnent entre 1.000 et 20.000 marks d'argent selon la renommée de l'université et l'importance du collège choisi. Les infrastructures sont souvent grandioses et imposantes (l'extraordinaire château de verre de l'Université de Heid'bergge en est un superbe exemple !), ce qui contraste avec une administration pléthorique, inefficace, et procédurière. Le moindre professeur est entouré d'une foule de secrétaires, assistants, et autres disciples à son service. Une fois passés les superbes portiques de ces temples de la Science et du Savoir, l'étudiant est immédiatement confronté à la dure réalité : la paperasse et l'application obtuse du règlement !

• Apprentissage du Savoir

Outre des Secrets technologiques en relation avec les diverses disciplines, les universités germaniques enseignent également des compétences comme les langues (Langues Etrangères), l'écriture (Scribe), le calcul arithmétique et algébrique élémentaire (Calcul), la médecine (Médecine Rudimentaire), divers Arts, ainsi que la Connaissance du Monde actuel et ancien (Europe, Monde Ancien, Monde Naturel). Certaines universités dispensent également un enseignement dans d'autres branches (Marchandage, Potions, Réparer/Concevoir, etc.).

La procédure d'apprentissage des Secrets Technologiques est décrite dans HNE pp. 126-128 ; le MJ est libre de l'adapter au contexte (il est rare par exemple qu'un professeur n'ait qu'un seul étudiant/ apprenti à qui enseigner son savoir, le temps d'apprentissage est donc allongé d'autant). La procédure d'apprentissage des compétences est décrite dans HNE p. 80, là également le MJ demeure seul juge.

• Les Principales Universités de Germanie

Université de Heid'bergge

Date de fondation : 4820

Recteur (5290) : Ruprecht XII, 72 ans

Collèges : Microcosme (discipline Biologique), Macrocosme (disciplines Alchimique, Monde Naturel, Astronomie), Foudre (disciplines Energétique et Mécanique), Poétique (Littérature et Musique), Rhétorique (Droit et Politique), Arts.

Compétences enseignées : Arts (Architecture, Droit, Littérature, Musique, etc.), Calcul, Eloquence, Europe, Langues Etrangères (Français, Moscovien, Espanyien, Italien, Granbreton, Arabe, Turc, Vieil Allemand, Vieil Anglais, Vieux Français, Vieux Russe, Vieil Espagnol), Maîtrise Technologique, Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Monde Naturel, Potions, Réparer/Concevoir, Scribe.

Secrets Technologiques enseignés : Tous jusqu'à la COMP 3 (à la discrétion du MJ), plus Moteur à combustion Interne (4), Automate (4), Senseurs (4).

Infrastructures : Laboratoires de Qual 6, Grande Bibliothèque, nombreuses salles d'études. En fait, toute la ville est à la disposition de son université !

Influence granbretonne : Dès 5290, des "ambassadeurs scientifiques" des ordres du Serpent et du Lézard organisent la "fuite des cerveaux" vers Londra en promettant monts et merveilles aux savants intéressés. En 5296, le comte Shenegar Trott pille la Grande Bibliothèque. De 5296 à 5299, la population du Würtberg sert de cobaye à des expériences de création de mutants de combat.

Voir Tatou n° 2 pour plus de précisions sur Heid'bergge.

Université de Köln

Date de fondation : 4972

Recteur (5290) : Iléna von Popus, 107 ans

Collèges : Littérature, Stratégie et Art militaire, Technique.

Compétences enseignées : Arts (Littérature, Stratégie et Tactique militaires), Calcul, Eloquence, Europe, Langues Etrangères (Français, Moscovien, Espanyien, Granbreton, Vieil Allemand, Vieil Anglais), Maîtrise Technologique, Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Monde Naturel, Potions, Réparer/Concevoir, Scribe.

Secrets Technologiques enseignés : Acide (1-3), Poison (1-6), Gaz (1), Lance-flammes (2), Moteur à propulsion Animale (2), Héliographe (2), Horloge (2), Typographeuse (3).

Infrastructures : Laboratoires de Qual 3, quelques-uns de Qual 4, Bibliothèque, salles d'étude.

Influence granbretonne : D'abord discrète, elle se fait plus pernicieuse avec la montée de l'influence de Drek Tormwill, l'ambassadeur général détaché par Meliadus. Néanmoins, Iléna von Popus étant extrêmement méfiante à l'égard des savants-sorciers de Granbretanne, les Serpents n'arriveront jamais à faire mieux que disposer d'oreilles attentives au sein de l'université. Lors de la conquête, celle-ci sera intégralement pillée.



Académie Universelle de Berlin

Date de fondation : 5001

Recteur (5290) : Oskar II, 60 ans

Collèges : Littérature, Théologie, Médecine.

Compétences enseignées : Arts (Architecture, Littérature, Théologie), Calcul, Eloquence, Europe, Langues Etrangères (Moscovien, Scandin, Espanyien, Vieil Allemand), Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Potions, Scribe.

Secrets Technologiques enseignés : Cataplasme miraculeux (1), Drogues médicinales (var.), Emplâtre régénérant (1).

Infrastructures : Quelques laboratoires de Qual 2, salles d'études, Grande Bibliothèque Théologique.

Influence granbretonne : Rapidement placée sous la coupe de l'ambassadeur Tormwill, l'influence ténébreuse se limite pourtant à des "échanges" de savants jusqu'à l'invasion. Après la conquête, la bibliothèque sera pillée et ses volumes partagés entre les dignitaires des Chevaliers Génétiques.

Université de Nürnberg

Date de fondation : 5017

Recteur (5290) : Otto Ortmann, 57 ans

Collèges : Alchimique, Economique (Droit et Economie), Médical, Technique, Théologique (Vrai Dieu)

Compétences enseignées : Arts (Droit, Théologie), Calcul, Eloquence, Europe, Langues Etrangères (Espanyien, Moscovien, Français, Italien, Granbreton, Arabe, Vieil Allemand, Vieil Anglais), Maîtrise Technologique, Marchandage, Médecine Rudimentaire, Monde Naturel, Scribe.

Secrets Technologiques enseignés : Acide (1-3), Drogues (var.), Poison (1-6), Gaz (1), Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (1-3), Emplâtre Régénérant (1), Unité de Soins (3), Mécanisme à ressort (1), Calculateur (3), Héliographe (2), Horloge (2), Mégaphone (2), Typographeuse (3).

Infrastructures : Laboratoires de Qual 3, nombreuses salles d'études, bibliothèque, logements pour les étudiants les plus pauvres (chambres minuscules).

Influence granbretonne : Quelques "étudiants" Lézards, menés par le commandeur Felps, ont été accueillis dans le cadre "d'échanges académiques" avec Londra dès 5288. Après la conquête, l'Université de Nürnberg sera pillée comme les autres et ses professeurs comme ses étudiants seront déportés à Londra.

Académie des Arts de Bayreut

Date de fondation : 5036

Recteur (5290) : Myléna von Bruck, 30 ans

Collèges : Chaque type d'Art dispose de son "collège"

Compétences enseignées : Arts Plastiques (Architecture, Sculpture), Arts Figuratifs (Peinture, Dessin), Arts Lyriques (Musique, Théâtre), Arts Corporels (Danse, Performances Erotiques, Courtisanerie...).

Secrets Technologiques enseignés : Drogues (var.), Poison (1-6).

Infrastructures : Nombreuses salles d'étude et ateliers de création, petite bibliothèque d'ouvrages rares et précieux, aucun laboratoire.

Influence granbretonne : Quasiment nulle. Elvereza Tozer fit un court stage dans la cité de Bayreut en 5289.

Académie de Regsburg

Spécialisée dans l'enseignement des tactiques militaires (Stratégie et Tactique militaires), de la Médecine (Médecine Rudimentaire, Se-

Quelques Sociétés d'Etudiants

Germania

De loin la plus importante, cette société comporte une "antenne" dans chaque collège de Germanie. Son président, Frenn Hieroltz, fils d'un riche bourgeois et étudiant en Littérature à Köln, représente bien la tendance majoritaire au sein de la société : anticlérical, pacifiste, égalitaire et philosophe. D'une manière générale, les étudiants de Germania souhaitent le rétablissement de la République des Chanceliers.

Societas Philosophae

Principale concurrente de Germania, cette société admet même des femmes en son sein ! Moins engagée politiquement que sa grande sœur, elle n'en possède pas moins une certaine influence notamment à Nürnberg.

Le Cercle Blanc (Der Weisse Kreis)

Rassemblant principalement de jeunes nobles réactionnaires, cette société est secrètement en train de se faire infiltrer par des membres de la Confrérie de la Bête. Ce fait est loin d'être anodin lorsqu'on sait que nombre de dirigeants des provinces germaniques ont fait partie du Cercle Blanc...

Confrérie des Buveurs d'Orge

A l'origine sympathique rassemblement de dégustateurs birologues, cette société est en plein essor. Brassant ses propres bières, elle est en train de devenir une vraie puissance commerciale en Bayern où elle supplante de plus en plus les brasseurs traditionnels comme fournisseur des tavernes dans les grandes villes.





crets technologiques des Sciences Médicales de COMP 1-2) et de l'Alchimie (Acide 1-3, Poison 1-6, Gaz 1).

Guilder Kollegium de Rosk

Spécialisé dans l'enseignement du calcul, du commerce (Marchandage), et de la géographie européenne (Connaissance du Monde actuel).

Libre-Université de Hamburg

Spécialisée dans l'enseignement de la médecine (Médecine Rudimentaire) et de la Théologie du Sincère Repentir.

• Les sociétés d'étudiants

Une évocation de la vie estudiantine ne serait pas complète sans citer les sociétés d'étudiants. Habituellement réservées aux hommes (largement majoritaires de toute façon), elles pratiquent un mode de recrutement généralement "agressif" envers les nouveaux étudiants, n'hésitant pas à les persuader "physiquement" de faire partie de la confrérie. Du cercle d'intellectuels refaisant le monde à la secte hédoniste en passant par le mouvement politique puissant à l'échelle locale, ces sociétés sont incontournables ! Bien que chaque université possède ses propres sociétés, il en est quelques-unes qui se retrouvent dans plusieurs institutions.

• Les universités face à la conquête granbretonne

Lors de la conquête, surtout lors de l'occupation granbretonne, toute l'infrastructure culturelle germanique va souffrir. Les pillages systématiques des bibliothèques et des laboratoires, les déportations et autres "recrutements" innombrables dans le corps enseignant sans oublier les expériences menées sur des innocents vont devenir monnaie courante.

En 5295, suite à la mise à mort du vieux duc Maximilian Hawkmoon, l'Université de Köln est rasée et sa bibliothèque pillée. Seules quelques rares ouvrages sont sauvés grâce à l'intervention d'un parti de mystérieux aventuriers.

En 5296, à l'issue de la bataille de Kalmit, le comte Shenegar Trott pille l'Université de Heid'bergge et sa Grande Bibliothèque avant de lancer un ambitieux programme de création de mutants de combat qui n'eut, semble-t-il, pas le temps d'aboutir…

Nouvelle Compétence : Calcul

Pourcentage de base : INT/2 %

Si l'on peut admettre que la plupart des personnages (disposant d'une intelligence supérieure à 8) sont capables de compter jusqu'à 100 et d'effectuer des calculs simples (additions et soustractions), ils demeurent incapables de tout calcul arithmétique complexe (divisions et multiplications de nombres de plus de 2 chiffres, calcul avec virgule, notions de puissances, de racines, etc.). Ces notions ainsi que la manipulation de l'algèbre (résolutions d'équations) ne peuvent être maîtrisées que par une personne disposant de la compétence Calcul. Si vous le désirez, vous pouvez faire de cette compétence un pré-requis indispensable pour l'élaboration de nombreux Secrets Technologiques. Afin de cerner le degré de maîtrise en mathématiques d'un personnage, voici une proposition d'échelle à adapter en fonction des besoins du meneur de jeu :

Entre 06 et 25 % : Le personnage sait faire (par écrit) des multiplications et des divisions avec des nombres de plus de 2 chiffres.

Entre 26 et 50 % : Le personnage a de bonnes notions de géométrie, il maîtrise le calcul avec virgules.

Entre 51 et 75 % : Maîtrise du calcul de puissances et racines, connaissances approfondies en géométrie (trigonométrie) et bonnes notions d'algèbre.

Entre 76 et 100 % : Excellente maîtrise de l'algèbre. Le personnage peut s'atteler à des démonstrations de théorèmes complexes.

Au choix du MJ, l'INT du personnage peut constituer un obstacle à toute maîtrise plus poussée des mathématiques.

Voyager en Germanie

Se déplacer en Germanie ne présente pas de problèmes majeurs. Les grands axes commerciaux, tant fluviaux que terrestres, sont relativement sûrs et bien entretenus ; les relais de voyageurs sont abondants, bien que chers, et peuvent la plupart du temps fournir des chevaux frais aux courriers.

A cela s'ajoute le fait que les Chevaliers Génétiques maintiennent en état de nombreuses routes traversant les vastes forêts du pays afin de faciliter les déplacements de leurs troupes.

Fleuves et Rivières

De nombreux cours d'eau germains sont navigables. Les types d'embarcation utilisés vont des petites barques de pêcheurs aux péniches de transport. Sur les plus importants fleuves du pays, des réseaux de transporteurs fluviaux constituent un moyen de transport apprécié par les voyageurs voulant bénéficier d'un certain confort.

Une péniche tractée depuis la rive par des bœufs parcourra moins de 30 km par jour alors qu'une péniche portée par le courant aura des performances comparables à une barque de pêche, soit une cinquantaine de kilomètres par jour en descendant le courant.

Relais et Auberges

Depuis la rénovation du réseau routier entreprise sous la République, les relais et autres auberges pour voyageurs ont fleuri le long des principaux axes de communications. Ces relais sont appelés Strasshaus alors que les auberges citadines sont des Gasthaus.





Distances et Durées de Voyage

De	A	Distance en km	Durée en jours de cheval	Durée en jours de marche
Berlin	Breslo	300	6	10
Berlin	Hamburg	250	5	8,4
Berlin	Hanovr	290	5,8	9,7
Berlin	Nürnberg	400	8	13,4
Berlin	Poznan	250	5	8,4
Berlin	Praha	280	5,6	9,4
Berlin	Rosk	220	4,4	7,4
Frankburg	Heid'bergge	120	2,4	4
Frankburg	Nürnberg	130	2,6	4,4
Frankburg	Wiesbad	85	1,7	2,8
Frankburg	Würt	70	1,4	2,4

De	A	Distance en km	Durée en jours de cheval	Durée en jours de marche
Hanovr	Frankburg	220	4,4	7,4
Hanovr	Hamburg	170	3,4	5,7
Hanovr	Köln	250	5	8,4
Hanovr	Oldnburg	150	3	5
Köln	Frankburg	230	4,6	7,7
Köln	Oldnburg	270	5,4	9
Köln	Wiesbad	90	1,8	3
Nürnberg	Bayreut	60	1,2	2
Nürnberg	München	150	3	5
Nürnberg	Regsburg	90	1,8	3
Nürnberg	Ulm	160	3,2	5,4

Chaque dixième de journée (0,1) vaut environ une heure de voyage, considérant 10 heures de voyage par jour (voir Hawkmoon Nouvelle Edition page 82 pour des durées de voyage supérieures).

Les Guildes de Transporteurs Fluviaux

Mises à part les petites embarcations de pêcheurs, tout le trafic fluvial est aux mains des guildes de transporteurs. Chaque guilde est farouchement indépendante, généralement rattachée à une province donnée et souvent en relation étroite avec les guildes marchandes. Les guildes les plus importantes sont la **Berliner Guilde** sur l'Elb et la **Donauer Beförderung** reliant Ulm à Wien.

Tarifs par personne et par jour, sans la nourriture :

Pont .... 1 mark
Petite cabine 2 places .... 30 marks
Luxueuse cabine privée .... 50 à 100 marks

Tarifs du fret :

Par quintal (100 kg) et par jour .... 5 à 10 marks

Une péniche de taille moyenne nécessite entre 3 et 6 hommes d'équipage pour la manœuvre, l'entretien, et le chargement/déchargement. Elle peut transporter une demi-douzaine de passagers (deux ou trois petites cabines, le reste devant se contenter de la cale ou du pont !) et 15 tonnes de fret. Si le bateau est exclusivement réservé au transport commercial, il peut contenir 20 tonnes de fret.

Une auberge de taille moyenne comprend un dortoir de 20 places, 4 à 8 chambres individuelles, 1 à 2 chambres doubles, et exceptionnellement une suite luxueuse. Une grange ou une écurie forme le deuxième corps de bâtiments, parfois adjoint d'un entrepôt ou… d'une brasserie ! L'écurie peut accueillir 3 à 6 chevaux en stalles et exceptionnellement 2 à 4 en boxes fermés. Une cour extérieure, souvent entourée d'un mur de 2 à 3 mètres dans les campagnes, complète le tout.



Les Strasshaus

Chaque Strasshaus est gérée par son propriétaire. Ce local, à qui il reverse un impôt généralement considérable (10 à 20 % des recettes). Ces tarifs se retrouvent partout en Germanie dans les campagnes. On peut noter que dans les zônes rurales les tarifs sont quelque peu inférieurs (de 10 % en moyenne) à ceux indiqués. En ville, les Gasthaus pratiquent des prix nettement plus élevés (2 à 5 fois plus cher suivant la ville et l'emplacement).

Consultez la liste des prix fournie dans *"Fils de Granbretanne"* p. 89 pour plus de précisions sur les tarifs pratiqués.

Etats de Germanie

Le format de description des différentes provinces donne les éléments essentiels permettant de jouer en Germanie. Les âges indiqués pour les personnalités décrites ci-dessous correspondent à l'année 5290, soit près de 6 ans avant le début de la saga de Dorian Hawkmoon.

Seules les villes de plus de 5.000 habitants sont mentionnées. La grande majorité de la population demeure dans d'innombrables villages et autres petits bourgs fortifiés.

L'influence politique et militaire des provinces se mesure essentiellement à l'échelle de la Germanie et de ses proches voisins (duchés français, Hollandia, Sweiss, Otriche, et Tchekia). L'Espanyia, la Moscovie, et la Granbretanne en tant que grandes puissances continentales sont considérées comme "hors norme" !

La Principauté de Berlin

Population : 2.450.000 Germains, 8.000 Scandins, 2.000 Hollandiens, 1.000 Tcheks.

Capitale : Berlin (51.000 habitants pour la Cité Princière mais près de 500.000 dans le cratère)

Dirigeant : Prince Karl Lobkowitz et sa Cour...

Religion officielle : Sincère Repentir

Etats vassaux : Comté d'Obersax, Comté de Pomern, théoriquement la Marche Génétique de Pruss...

Géographie : La vaste Principauté de Berlin est à l'image du reste de la Germanie du Nord : plate et marécageuse. L'agriculture, bien développée, a toutefois profité de vastes programmes de drainage. Depuis les rives de la Baltik jusqu'aux Monts de Bohème, depuis les rives de l'Elb à l'ouest jusqu'à celles de l'Odra à l'est, la principauté présente le même paysage morne de plaines infinies.

Le réseau de communication est très développé et, malgré un certain manque d'entretien, les routes pavées créées autrefois par Denauer rayonnent depuis Berlin dans toutes les directions. Les bourgs fortifiés et les communautés agricoles autonomes sont innombrables et hébergent l'essentiel de la population. Enfin, la Cité Princière en elle-même mérite le détour (voir p. 43).

Bourgs et Cités : Stetin (capitale de Pomern et port sur la Baltik, 35.000 habitants), Dessau (22.000), Neu-Kemnitz (capitale d'Obersax, 18.000 habitants), Wittberg (forteresse du WestenKorp, 15.500 habitants)

Personnalités :

• **Karl Lobkowitz,** 36 ans, Prince de Berlin, voir p. 55.

• **Frieda Lobkowitz**, 38 ans, Princesse de Berlin. Bien que totalement délaissée au niveau conjugal, la femme de Karl dispose d'une influence non négligeable sur la politique berlinoise. Opportuniste machiavélique, elle joue tantôt le rôle de la meilleure conseillère, tantôt celui de l'ennemie intime ! Maîtresse du général Von Thaler, elle n'a de cesse de pousser son mari et son amant à lutter contre les Chevaliers Génétiques.

• **Drek Tormwill**, 51 ans, Ambassadeur Général du Ténébreux Empire auprès du Conseil des Princes, voir p. 57.

• **Jenviko van Tramma**, 63 ans, Wissenmeister d'origine hollandienne, représentant de l'Ordre Génétique à Berlin. Diplomate pragmatique mais sans génie, van Tramma est complètement manipulé par Tormwill. Il se repose sur une équipe particulièrement efficace pour monter les généraux les uns contre les autres !

• **Gunder l'Astrologue**, 55 ans, Astrologue Personnel de Sa Majesté le Prince de Berlin. Bien que tout le monde l'ignore, Gunder est un mutant : il partage le don de divination des Diseuses de Bonne Aventure. Sous des dehors maladroits voire bouffon, Gunder est ambitieux autant que machiavélique. Il bénéficie de l'écoute et de la protection du prince mais ses ennemis sont nombreux à la Cour. Le premier d'entre eux est sans aucun doute Benedikt von Kolzig.

• **Ludwig III**, 41 ans, Comte de Pomern. Ambitieux et entreprenant, Ludwig s'est allié au général Klos von Thaler pour tenter de diminuer l'influence de l'Ordre Génétique à Berlin. Sans grand succès pour l'instant.

• **Hanna V**, 58 ans, Comtesse d'Obersax. Cette grosse fat tente maladroitement de s'attirer les grâces de tout le monde... A chacune de ses maladresses, elle fait les gorges chaudes à la Cour du prince.

• **Benedikt von Kolzig**, 26 ans. Premier Escrimeur de la principauté, dandy, intrigant et redoutable maître d'arme. Von Kolzig est un maître chanteur qui manipule la moitié de la cour en échange d'argent ou de faveurs. Il semble en outre posséder une étrange influence sur Karl Lobkowitz, mais il dispose de l'oreille attentive du prince.

• **Dame Vlenna**, 32 ans, responsable des courtisanes princières. Blonde pulpeuse, intrigante rusée, elle est la maîtresse de Von Kolzig.



• **Erwin von Thaler**, 45 ans, Général du NordenKorp stationné en Pomern et amant de la princesse, aux ambitions personnelles contrecarrées par les Chevaliers Génétiques. Il se tournera naturellement vers la Granbretanne avant de comprendre, trop tard, son erreur...

• **Yvelin de Neubourg**, 37 ans, Général du WestenKorp veillant sur la frontière de Hanovrie. Aussi surprenant que cela puisse paraître, l'un des généraux berlinois est un Français. Ancien officier du Vieux Royaume de France, puis général d'Echevain von Aisch lors de la Guerre de la Ligue, il a su rapidement retourner sa veste et se tailler une place à la Cour de Berlin !

• **General Reggner**, 56 ans, Général du SudenKorp stationné en Obersax. Véritablement énorme (plus de 130 kilos), Reggner ne supporte pas Hanna V, comtesse d'Obersax, mais partage avec elle sa haine des Tcheks.

• **Bohort von Brandt**, 70 ans, Général du PrinzKorp chargé de la protection de la capitale, il est le plus taciturne des généraux berlinois.

• **Klos Ewitz**, 42 ans, Général de l'OstenKorp patrouillant la frontière de Pruss. Arrogant, à la tenue aussi impeccable que sa petite moustache, il est une marionnette entre les mains des Chevaliers Génétiques. Il se croit un stratège exceptionnel et rédige même un traité sur la question ! Les granbretons anéantiront son armée et l'enverront exercer ses talents à la cour de Londra comme gymnaste sexuel...

Ressources : Pêche, cultures maraîchère et céréalière, élevage bovin.

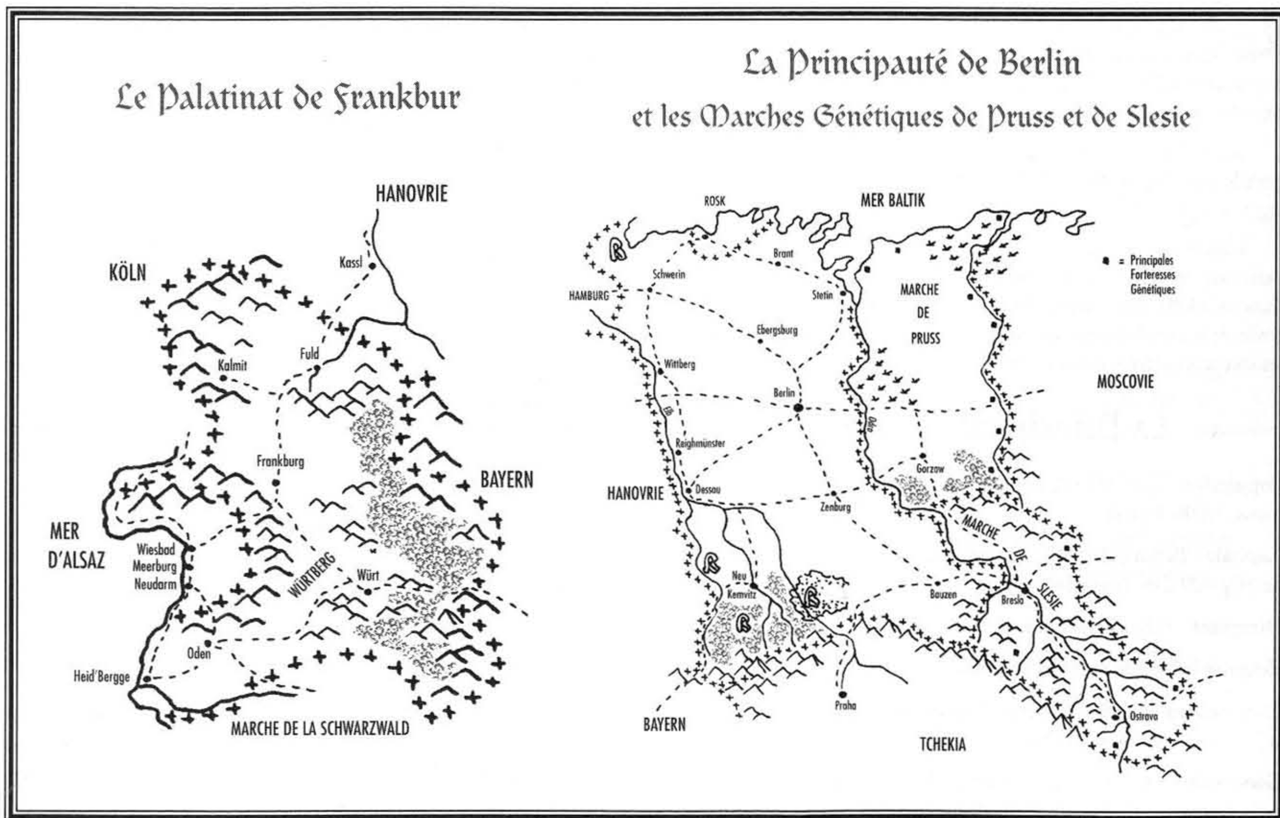
Influence politique : Forte. Malgré une situation interne tendue, la famille Lobkowitz dispose d'une diplomatie active et bénéficie du fait que le Conseil des Princes se réunit traditionnellement à Berlin. Dans l'espoir d'accroître encore cette influence, les émissaires granbretons seront très bien accueillis...

Importance militaire : Forte. Les 18.000 hommes de la Prinzspeer sont répartis dans cinq corps d'armée indépendants aux ordres de généraux qui n'ont de comptes à rendre qu'au prince lui-même. Paradoxalement, cette grande liberté laissée aux généraux n'a pas (encore) débouché sur une guerre civile. Il faut dire que Lobkowitz s'est adjoint une force de taille à mater tout désordre avec les 4.000 Chevaliers Génétiques gracieusement "mis à disposition" par l'Ordre.

Intrigues : L'alliance avec les Chevaliers Génétiques a grandement accru le potentiel militaire de Berlin... de même que sa dépendance à l'égard de l'Ordre. Celui-ci s'est fixé comme objectif secret de réunir assez d'influence tant politique que militaire pour s'emparer de la principauté d'ici à dix ans.

De leur côté, les généraux, notamment Von Thaler, voient d'un très mauvais œil s'accroître l'influence de l'Ordre à Berlin. Savamment entretenues par les Chevaliers Génétiques (et les Granbretons), leurs dissensions et leurs rivalités les paralysent. Même unis, ils pourraient difficilement prendre le risque d'un affrontement ouvert tant la puissance militaire de l'Ordre est imposante. De plus, les troupes génétiques stationnées en Pruss et en Slesie sont susceptibles d'intervenir rapidement à Berlin.

Atmosphère : Fort de leur passé glorieux et du rayonnement ancestral de leur capitale, les Berliners sont tout à la fois ouverts, habiles com-



La Germanie



merçants, souvent vantards, et toujours extravertis selon la moyenne germanique. De toute la Germanie, la noblesse de Berlin est la plus extravagante, ses artisans les plus inventifs, ses bourgeois les plus vaniteux, et ses serfs les plus exploités du pays...

L'Archiduché de Bayern

Population : 1.750.000 Germains, 15.000 Otrichiens, 5.000 Tcheks, et quelques tribus de mutants dans les Alpes.

Capitale : Regsburg (45.000 habitants)

Dirigeant : Archiduc Fridrich O'Pointte

Religion officielle : Sincère Repentir, importante minorité du Vrai Dieu.

Etats vassaux : Une quantité de petits fiefs formant... le Bayern (!) parmi lesquels le duché de Münchenia.

Géographie : L'Archiduché de Bayern est une immense plaine vallonnée encadrée au sud par les Alpes, au nord par le Massif de Thurg, et à l'est par le Massif de Bohème. La Schwarzwald, à l'ouest, autrefois partie intégrante de la province, constitue maintenant une région indépendante sous le contrôle des Chevaliers Génétiques. Malgré une exploitation forestière intense, les hauts plateaux du Nord et les massifs montagneux demeurent très boisés. De nombreux cours d'eau descendent de ces massifs montagneux pour se jeter dans le Donau. Le Bassin du Donau, ou Danube, constitue de fait l'essentiel du territoire bayernois, couvert de cultures et de pâturages.

Bourgs et Cités : München (capitale du duché de Münchenia, 27.000 habitants), Augs (19.000), Salzb (17.500), Rlangen (capitale du duché du même nom, 17.000 habitants), Bamberg (15.500), Passav (forteresse, 9.000)

Personnalités :

• **Fridrich O'Pointte**, Archiduc de Bayern, voir p. 55.

• **Echevain von Aisch**, 32 ans, Comte de Nürnberg, fidèle du Sincère Repentir et prétendant au trône de Germanie. Cet homme charismatique fit les frais des intrigues granbretonnes. Défait devant Nürnberg lors de la Guerre de la Ligue, il s'exile en Otriche, puis dès 5296 rejoint sa mère dans le Vieux Royaume de France.

• **Obergeneral Von Karmann**, 59 ans, Commandant de l'ost de Regsburg. Petit homme sec, toujours très calme, véritable génie des batailles et pilier de l'archiduché, la réputation de son corps d'armée suffit à maintenir l'unité du Bayern ! Von Karmann tiendra en échec les légions ténébreuses durant plusieurs mois, jouant au chat et à la souris avec les armées de Meliadus, avant de devoir capituler devant Regsburg.

• **Lord Piter Urnas**, 67 ans. Nobliau entré par chance dans l'Ordre du Renard, l'ambassadeur granbreton en Bayern est effacé et in-

L'Archiduché de Bayern

HANOVRIE
MASSIF DE THURG
FRANKBURG
TCHEKIA
Rlangen
Bayreut
Bamberg
Nürnberg
Main
MARCHE
Ulm
Danube
Regsburg
Golstat
MER D'ALSAZ
Augs
DE LA SCHWARZWALD
Landburg
Passau
Linz
München
Salzb
SWEISS
MASSIF DE ZUGSPITZ
OTRICHE
■ = Principaux Castels Génétiques



compétent. Il ne doit son poste qu'à son extraordinaire capacité à cirer les bottes de ses supérieurs.

• **Ziekfeld von Ekker**, 78 ans, vieux Duc de München, souvent appelé "Prince", et très apprécié de ses sujets. Abusé par son apparente faiblesse, Logren laissera le vieux Ziekfeld sur son trône, permettant à ce dernier de soutenir secrètement le mouvement de résistance mené par Hulf-le-Nain.

• **Hulf-le-Nain**, d'âge inconnu, chef des rebelles munichois. Retranché dans les Alpes avec ses hommes, cet ancien bouffon à la Cour des O'Pointte va réussir quelques jolis coups contre l'envahisseur. Les représailles terribles engendrées par ses actions finiront toutefois par lui couper le soutien de la population.

• **Hans Froder**, 44 ans, corpulent leader des éleveurs. Un comportement brutal dans un corps de taureau ! Les Granbretons sauront acheter son influence politique et son potentiel de fauteur de troubles. Curieusement, l'exécution de son ennemi de toujours, Stepen Wezzel, va profondément le toucher sans aucunement le réjouir. Il décidera même dès lors de lutter secrètement contre ses anciens maîtres et soutiendra la rébellion d'Ulf-le-Nain.

• **Stepen Wezzel**, 35 ans, charismatique leader des agriculteurs. Wezzel est plus fin que son rival Froder. Son terrain de prédilection est l'arène politique et les grandes réunions d'agriculteurs où ses discours populistes remportent toujours un immense succès. Contacté secrètement par les ambassadeurs de Huon, il jouera durant des années un double jeu avec les envahisseurs avant de se voir exécuté sur la place publique en 5298.

Ressources : Mines, sylviculture et culture de céréales, élevage bovin, artisanat, commerce.

Influence politique : Forte. L'Archiduché de Bayern, bien que divisé par une importante féodalité, est la plus puissante province de Germanie. Son antagonisme avec la Principauté de Berlin, datant de l'époque de la Restauration, est la source de bien des conflits politiques comme militaires.

Importance militaire : Moyenne. L'armée bayernoise est la seconde de Germanie avec ses 20.000 hommes. Cependant, outre son extrême dispersion entre tous les nobles de la province, elle est de valeur très inégale. Les bûcherons du Nord, généralement peu motivés, sont utilisés comme chair à canon alors que la cavalerie lourde est dévastatrice. Dans les faits, seuls les 6.000 hommes de l'ost de Regsburg, aux ordres de l'obergeneral Von Karmann, sont capables de répondre rapidement à une attaque.

Intrigues : Le Bayern est un colosse aux pieds d'argile. La division du pouvoir entre tous les petits nobles de la province suffit à le fragiliser. De même, la rivalité entre les éleveurs menés par Hans Froder, dont l'imposante stature sert bien souvent d'argument, et les agriculteurs réunis autour de la figure charismatique du jeune Stepen Wezzel. Cette rivalité dégénère parfois en vraies batailles rangées. Les Chevaliers Génétiques se méfient de plus en plus de Fridrich O'Pointte, qu'ils soupçonnent à raison d'intriguer contre eux. Pour démontrer clairement son indépendance vis-à-vis de l'Ordre, ce dernier va jusqu'à tolérer la fuite des mutants les moins dangereux vers l'Otriche voisine. Bien que des représentants de l'Ordre séjournent en Bayern, ceux-ci sont de plus en plus souvent tenus à l'écart des débats politiques. Ils tentent toutefois de soutenir les fidèles de Guy O'Pointte, le neveu de Fridrich (que ce dernier fit secrètement assassiner en 5285).

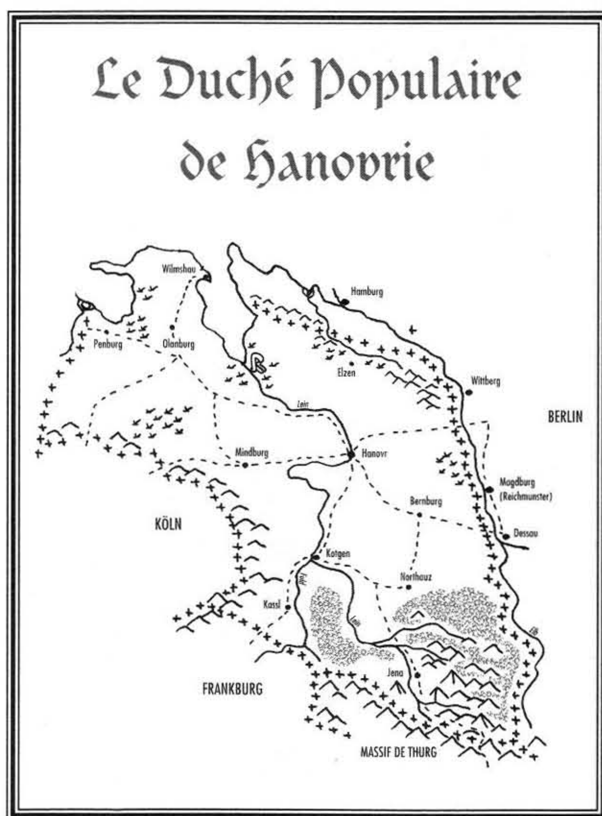
Récemment, le prince de Berlin a discrètement soutenu l'action de quelques seigneurs de guerre de Tchekia afin de renverser Fridrich O'Pointte. L'intervention militaire de Von Karmann puis la médiation du duc de Köln permirent de faire efficacement face à cette menace et de renvoyer les belliqueux Tcheks dans leur province.

Curieusement, c'est suite à cet épisode fort dangereux pour son trône que Fridrich s'est absenté de l'archiduché, en laissant le pouvoir aux mains d'Echevain, comte de Nürnberg.

Les rumeurs les plus folles courent sur cette mystérieuse disparition. Nous vous proposons deux versions fort prisées : certains prétendent qu'O'Pointte s'est rendu secrètement à Londra avec une poignée d'hommes afin d'y espionner le Ténébreux Empire, d'autres assurent qu'il a été enlevé par les Granbretons et remplacé par un sosie après la débâcle d'Echevain.

Atmosphère : Région charnière et lieu de passage commercial fort prisé, le Bayern est au bord du chaos et cela se sent. Chaque petit noble se permet de lever ses propres taxes et de proférer ses propres lois, l'administration centrale est passablement corrompue et les tarifs des services peuvent varier du simple au double en fonction du client, de la saison, ou de tout changement dans le délicat équilibre bayernois.

Curieusement, en dépit de cette impression de marasme, les Bayernois sont des gens ouverts et chaleureux, fidèles à leur archiduc et fiers de l'importance de leur province.





Le Duché Populaire de Hanovrie

Population : 950.000 Germains, quelques Sylvaners dans les forêts du sud, pratiquement pas d'étrangers.

Capitale : Hanovr (41.000 habitants)

Dirigeant : En théorie : le Conseil Populaire de Hanovrie (issu de la Révolte des Gueux) sous la supervision du kamarade-duc. En pratique : le kamarade-duc seul ! (Rorgg von Meinsfell jusqu'en 5292, puis son fils Reinbold).

Religion officielle : Sincère Repentir hanovrien

Etat vassal : Comté d'Oldnburg

Géographie : La Hanovrie est comprise entre Köln (à l'ouest), les Iles de la Friz (au nord, voir p. 47), Berlin (à l'est), et le Bayern (au sud). Le duché est nettement séparé en trois régions géographiques. La Hanovrie, au centre, est une vaste plaine marécageuse abritant la majorité d'une population vivant dans de gros bourgs fortifiés. Le Comté d'Oldnburg, au nord-ouest, est la copie conforme de la Hanovrie. Tout au plus les marécages se font-ils encore plus présents et les précipitations plus fréquentes. C'est également la région la moins "populaire" du duché, la petite noblesse gardant encore quelques privilèges. La Thurgie, au sud-est, est un haut plateau forestier creusé de larges vallées là où coulent les fleuves Lein et Fuld. Les températures y sont particulièrement rudes et les précipitations formidablement fréquentes. Les étés sont chauds et les hivers glaciaux ; les tempêtes de neige et le blizzard ne sont pas rares. La frontière de la Hanovrie d'avec le Bayern est marquée par le Massif de Thurg percé de multiples mines de fer, de cuivre, et d'argent.

Bourgs et Cités : Kassl (cathédrale du Sincère Repentir, 30.000 habitants), Kotgen (21.000), Oldnburg (capitale du comté du même nom, 16.000 habitants), Bernburg (9.000), Jena (cité minière, 6.000 habitants), Wilmshav (principal port de Hanovrie, 5.000 habitants).

Personnalités :

• **Rorgg von Meinsfell**, 58 ans, pendu en 5292. Avide de pouvoir mais habile diplomate, Rorgg dirigea "son" duché d'une main de fer. Il fut bien près de s'imposer comme le personnage le plus puissant de Germanie si ses excès lors de la prise de Nürnberg n'avaient pas écœuré à ce point le comte Airain. Ce dernier parvint à le faire pendre au terme d'un jugement sommaire !

• **Reinbold von Meinsfell**, 29 ans. "Elu" par le Conseil Populaire afin de succéder à son père en récoltant plus de 99 % des voix (voir page 56).

• **Harnalda Schwarzen**, 27 ans, Capitaine du Corps des Prétoriens et garde du corps personnel des kamarades-ducs de Hanovrie. Pas spécialement douée intellectuellement, Harnalda doit sa position à son fanatisme, ses muscles surdimensionnés, et ses capacités physiques largement au-dessus de la moyenne masculine ! Il convient de préciser que Harnalda est une femme…

• **Hannes Krauze**, 46 ans, Evek de Hanovr. Ce grand homme chauve est le Premier Disciple de la Confrérie de la Bête, bras droit du Guide en Hanovrie. Krauze a réussi à noyauter complètement le réseau d'informateurs de Valadia. Il a ainsi prise directe sur la politique intérieure et extérieure du duché.

• **Valadia**, 31 ans, amie d'enfance et conseillère de Reinbold. Le visage fin et anguleux, elle a les cheveux prématurément blanchis taillés en brosse. Elle est en charge de la politique de sécurité du duché. En clair, la police politique et le contre-espionnage. Bien qu'elle commence à avoir quelques soupçons, elle ne s'est pas encore rendu compte à quel point son organisation est sous la coupe de la Confrérie de la Bête.

• **Sir Ryann Hitjard**, 62 ans, Ambassadeur granbreton. Ce connétable du Renard est le "conseiller économique" du duché. S'il manipule aisément Rorgg, il n'en ira pas de même avec Reinbold.

• **Jorgen Kroll**, 59 ans, Obermarschall d'Oldnburg, vieux soldat, exigeant mais droit, en charge du comté depuis la mort du dernier des comtes d'Oldnburg (5282).

Ressources : Mines de fer, de charbon, d'argent et de cuivre, sylviculture et culture de céréales, artisanat.

Influence politique : Forte. L'influence de Rorgg permit l'union fragile et provisoire de la Ligue des Princes et la défaite du comte Echevain à Nürnberg. A l'intérieur du duché, un nationalisme populiste et xénophobe est fortement encouragé. Le Corps des Prétoriens, formé sur le principe de la sélection du surhomme, l'Übermensch, l'illustre parfaitement. Tout citoyen se doit d'atteindre ce degré "d'élévation" au service de l'Etat.

Importance militaire : Forte. Si l'on fait exception des Chevaliers Génétiques, c'est la première armée de Germanie ! Les 22.000 hommes comptent 10.000 kamarades-soldats, 8.000 kamarades-piquiers, 3.500 kamarades-arbalétriers, et 1.500 kamarades-cavaliers. Toutes les troupes sont disciplinées et bien équipées. Les 500 prétoriens de la garde ducale (des soldats sortis du rang et soumis à un entraînement surhumain) forment un corps d'élite à part, terrifiant de fanatisme.

La Doctrine de l'Übermenschlichkeit

Tout bon kamarade-citoyen se doit d'approcher la perfection du Corps et de l'Esprit. Si la perfection de l'Esprit se résume à connaître par cœur les 999 versets du Livre Noir, la perfection du Corps, elle, s'atteint par un entraînement intensif et quotidien.

Un véritable Übermensch se doit d'avoir un corps parfait : des muscles volumineux mais finement sculptés, des abdominaux de granit, des pectoraux saillants, et un fessier d'acier !

Si en plus il s'enduit le torse d'huile de lin, alors il mérite vraiment le respect de tous. Il n'est pas rare, en Hanovrie, de voir des paysans, le torse nu et luisant, travailler la terre en plein hiver…

Un personnage respectant parfaitement la doctrine de l'Übermenschlichkeit peut se voir accorder un bonus de +1d3 en FOR ainsi qu'un malus de 1d3 en INT.



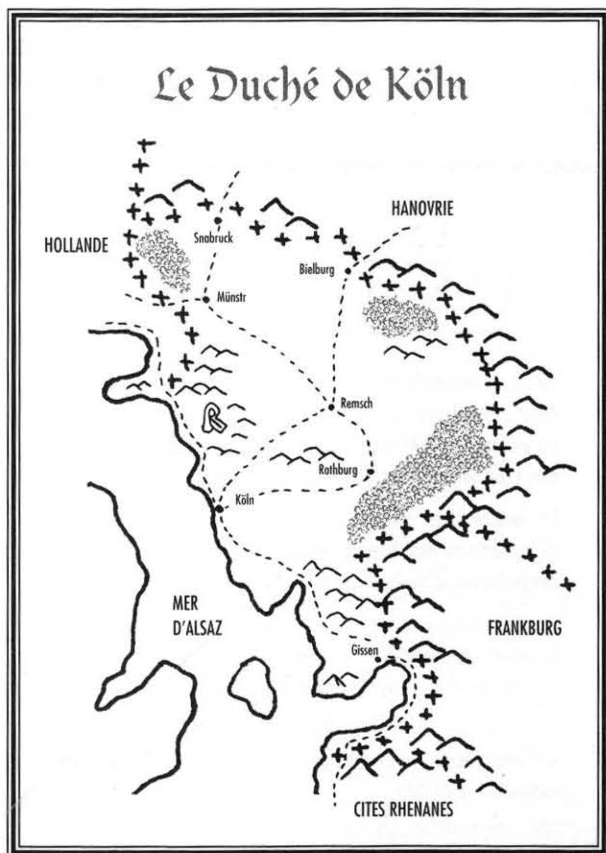
Intrigues : La Confrérie de la Bête (voir p. 19) a infiltré presque tous les échelons du pouvoir en Hanovrie. Hannes Krauze, l'évek de Hanovr, est en mesure de faire la pluie et le beau temps dans le duché. Les Granbretons, menés par l'ambassadeur Renard Ryan Hitjard, après avoir gagné une influence considérable auprès de Rorgg, vont échouer dans leurs tentatives de manipulation auprès de Reinbold.

Atmosphère : Pour le voyageur, l'ambiance de la Hanovrie peut rapidement se révéler éprouvante. Si en apparence l'égalité des sexes et l'organisation "populaire" limite fortement les privilèges de la noblesse, dans la pratique le moindre écart avec la normalité est perçu comme une menace pour l'Etat.

Tout comme la noblesse, la bourgeoisie est fortement bridée en Hanovrie. L'agriculture, l'industrie ainsi que le commerce sont entre les mains de l'Etat.

Les Hanovriens sont persuadés d'être les meilleurs et ne le cachent pas. Ils tenteront rarement de malmener physiquement un étranger (un "non-kamarade") mais tout dans leur attitude aura un petit quelque chose d'hostile.

La doctrine de l'Übermenschlichkeit est la vraie philosophie nationale. Aussi, tout courant artistique, réformateur, ou simplement libéral est très mal vu. Rivalisant avec les Chevaliers Génétiques (dont bon nombre sont d'ailleurs issus de la basse noblesse hanovrienne qui est privée de pouvoir), le duché détient le record de mutants immolés annuellement...



Depuis la mort de Rorgg en 5292, tout ce qui a trait au comte Airain est honni en Hanovrie. Par effet de ricochet, la Kamarg n'est pas plus appréciée.

Le Duché de Köln

Population : 370.000 Germains et 5.000 Hollandiens.

Capitale : Köln (33.000 habitants)

Dirigeant : Duc Maximilian Hawkmoon

Religion officielle : Sincère Repentir. Forte minorité de fidèles du Culte du Vrai Dieu. Respect mutuel.

Géographie : Bordant le Nord de la Mer d'Alsaz, le Duché de Köln est un état aux paysages de collines et de plaines vallonnées. L'agriculture et l'élevage sont très développés, et les innombrables champs de houblon sont une marque distinctive du duché. Les grands axes routiers sont inexistants hormis la route reliant Köln à Hanovr et la voie côtière entre Köln et les Cités Rhénanes.

Le Sud est franchement montagneux et quelques mines de fer ainsi que d'importantes mines de charbon (utilisé dans les forges et en guise de combustible de chauffage) y sont exploitées.

Bourgs et Cités : Remsch (carrefour agricole, 22. 500 habitants), Snabruck (forteresse, 19. 500 habitants), Münstr (18.000), Bielburg (mine de charbon, 7.000 habitants)

Personnalités :

• **Maximilian Hawkmoon**, 62 ans, Duc de Köln, voir p. 56.

• **Dorian Hawkmoon**, 17 ans. Curieusement, le jeune Dorian est l'un des seuls à se méfier suffisamment de Tormwill et des Granbretons pour aller prêter secrètement aide aux rebelles hollandiens. Devant la puissance granbretonne, Hawkmoon va feindre de se ranger du côté de l'envahisseur avec tous ses hommes. Il combattra pour Meliadus devant Nürnberg et Ulm lors de sa prise par les mutants de la Schwarzwald avant de se rebeller et d'être finalement vaincu par les légions ténébreuses. Les caractéristiques de Dorian Hawkmoon se trouvent dans Hawkmoon Nouvelle Edition, p. 248.

• **Bernd Linus**, 60 ans, ami de longue date du duc Maximilian. Ce banquier d'origine genevoise, mécène et érudit, est connu pour sa prodigalité et son goût des mystères anciens. L'agrandissement de ses diverses collections nécessite souvent l'embauche d'aventuriers polyvalents amenés à intervenir aux quatre coins de l'Europe...

• **Iléna von Popus**, 107 ans, Rectrice de l'Université de Köln, femme de lettres et de caractère ! Malgré son âge, elle garde un esprit vif d'une intelligence extraordinaire. Elle se méfie de Tormwill, l'ambassadeur granbreton, et fera tout pour limiter son influence au sein de l'université.

• **Von Toburg**, 66 ans, Commandant de la garnison de Snabruck. Le vieux Von Toburg est un compagnon d'enfance du duc Maximilian Hawkmoon. Il suivra le fils de ce dernier dans sa tentative de rébellion mais sera mis en pièces par une meute de Loups en tentant de délivrer sa ville.



• **Marcus Lorenz**, 35 ans, Comte de Remsch. Batailleur, ambitieux, et conquis par la propagande granbretonne, il rejoindra la Légion du Faucon.

Ressources : Mines de charbon et de fer, culture de houblon, élevage bovin et ovin dans les collines du Sud, artisanat, commerce.

Influence politique : Forte. Le Duché de Köln, par sa diplomatie des "bons offices", dispose d'un poids considérable renforcé par des traités avec la Hollandia et les pirates d'Alsaz.

Importance militaire : Moyenne. Les troupes de Köln sont peu nombreuses mais bien entraînées et correctement équipées. Leur combativité est légendaire et en a déjà fait réfléchir plus d'un.

L'infanterie comprend près de 3.000 piquiers, 700 arbalétriers, et 300 frondeurs. Les unités de reîtres de la cavalerie d'élite (2.000 hommes) sont renommées pour leur efficacité. Une centaine de Chevaliers Génétiques sont également stationnés à Köln.

Intrigues : Depuis plusieurs années, la Hanovrie lorgne en direction de Köln, débouché prospère sur la Mer d'Alsaz. Des espions sont discrètement à l'œuvre afin de détériorer le climat social... sans grand succès. L'ambassadeur granbreton à Berlin, Sir Drek Tormwill, est plus habile : en quelques années, il réussira à conclure une alliance militaire et politique (presque une annexion du duché) avec Maximilian. Si les Chevaliers Génétiques sont présents dans le duché en la personne de Gustav von Schenitz, conseiller du duc, leur influence est très modeste.

Atmosphère : Le Duché de Köln constitue une sorte de phare culturel de la Germanie. Depuis l'annexion de Heid'bergge par les troupes du Palatinat de Frankburg, l'Université de Köln attire chaque année davantage d'étudiants des quatre coins du continent.

Le niveau d'éducation de la population est notablement haut même en milieu rural. Les Kölners sont réputés pour leur esprit ouvert et pour leurs remarquables productions artisanales.

Le Palatinat de Frankburg

Population : 250.000 Germains, environ 2.000 Sylvaners.

Capitale : Frankburg (19.000 habitants)

Dirigeant : Régent Veren en attendant que le duc Lorian atteigne sa Majorité (en 5294).

Religion officielle : Sincère Repentir

Etats vassaux : Comté de Würtberg et Libre-Cité de Heid'bergge

Géographie : Le Palatinat de Frankburg s'étend de la Mer d'Alsaz au Bayern en longeant la frontière nord de la Marche Génétique de la Schwarzwald. Ces terres riches et vallonnées suffisent à nourrir une population en pleine explosion démographique qui se regroupe essentiellement dans des communautés agricoles autonomes. Les mines de cuivre des collines du Würtberg et la sylviculture complètent les ressources naturelles du Palatinat.

Bourgs et Cités : Heid'bergge (université, conquise en 5225, 27.000 habitants), Würt (13. 500 habitants, capitale du Comté de Würtberg)

Personnalités :

• **Veren**, 61 ans, Evek et Régent de Frankburg. Son influence sur la politique du Palatinat est à peine contrebalancée par le conseil de régence. Il sera laissé en place par le gouverneur Logren ce qui provoquera une brutale chute de popularité. Malgré son attachement sincère au jeune duc, Veren parviendra-t-il à lui laisser l'entièreté du pouvoir le jour venu ?

• **Lorian von Kerrin**, 14 ans, jeune jouvenceau et futur Duc de Frankburg. Doté d'un caractère frivole et indépendant, il semble néanmoins doué d'un réel sens politique. Prometteur.

• **Viviana von Kerrin**, 13 ans, sœur de Lorian. Vive, intelligente, et futur beau parti ! Elle et son frère Lorian seront envoyés plusieurs mois en "stage" à Londra. Veren parviendra à les faire revenir, prétextant des troubles populaires dans les campagnes frankburgeoises. Que leur sera-t-il enseigné durant ce bref séjour londrain ?

• **Wulmar von Stoss**, 49 ans, colosse chauve et barbu, maître d'armes de Frankburg. Cet ancien mercenaire, bourlingueur et bourru, est l'un des plus fidèles amis du jeune à qui il enseigne les rudiments de l'Art de la Guerre. Fanatiquement anti-granbreton, sa tête sera mise à prix durant des années. Il échappera à toutes les meutes lancées à ses trousses jusqu'à la débâcle de l'Empire Ténébreux avant de reprendre sa place aux côtés de Lorian.

• **Gunter Kach**, 35 ans, comte de Würtberg et petit-fils d'Orson Kach. Gunter rêve de revanche après la défaite de son père face aux







troupes du comte Airain en 5272. Il sera écrasé par Shenegar Trott à la bataille de Kalmit.

• **Von Zommer**, 22 ans, Baron de Hessen. Principal contradicteur du régent Veren, le jeune Von Zommer contrôle la frontière de Köln. Calculateur, il joue sur sa jeunesse pour se concilier l'amitié de Lorian afin d'évincer le régent. Il sera le principal allié des Granbretons dans le palatinat, devenant même un "intime" d'Orgo Gelfrodd, le "pacificateur" de la Germanie.

Ressources : Chasse, mines de cuivre, sylviculture, culture de la vigne et du houblon, élevage bovin.

Influence politique : Faible. Le palatinat est une province rurale traditionnellement autarcique. De plus, Frankburg souffre de l'absence d'une personnalité forte et charismatique à sa tête. Le régent Veren a bien compris tout cela et tente de former le jeune Lorian pour en faire un véritable chef d'Etat.

Importance militaire : Moyenne. Outre les 3000 paysans-soldats soutenus par un corps de 1000 frondeurs, les 2000 porteurs de hache des comtes de Würtberg (descendants de colons scandins) forment l'essentiel de la puissance militaire du palatinat.

Intrigues : Il fut un temps ou les comtes de Würtberg faisaient la pluie et le beau temps à Frankburg. Cette époque est révolue depuis l'intervention du comte Airain et la défaite d'Orson Kach von Würtberg, lors de la guerre des Cités Rhénanes en 5272. Cette perte de pouvoir des comtes de Würtberg s'est faite au bénéfice de l'antique famille des Von Kerrin. Gunter Kach, petit-fils d'Orson, tente de regagner cette puissance passée en intrigant maladroitement contre l'habile régent Veren, nommé à la mort prématurée de Jochen von Kerrin pour veiller sur le fils de ce dernier : Lorian, héritier du palatinat.

La défaite militaire de 5272 a placé le palatinat sous la dépendance économique des Cités Rhénanes. Mais malgré les efforts de ces dernières pour maintenir cette dépendance, Veren a récemment passé des accords commerciaux avec le Duché de Köln et la Granbretanne. Le Ténébreux Empire n'a toutefois pas d'émissaire spécial à Frankburg, considéré avec raison comme une province d'intérêt secondaire.

Atmosphère : Les Frankburgeois du Nord et de l'Ouest sont fort représentatifs de la population rurale de Germanie : courtois, ouverts, mais aussi sérieux, conservateurs, et très pointilleux sur les convenances. Ils sont très fiers de leur religion (le Sincère Repentir), et ne ratent pas une occasion de prouver sa supériorité sur le Culte du Vrai Dieu. Les Frankburgeois du Comté de Würtberg, descendants d'ancêtres scandins, sont bien plus taciturnes et renfermés. Ils vivent chichement dans un dur climat et regardent souvent d'un mauvais œil le voyageur étranger demander un repas ou un toit pour la nuit.

Les Cités Rhénanes

Population : 150.000 Germains, 12.000 Loreins, et 1.000 Begers.

Capitales : Wiesbad (45.000 habitants), Meerburg (39.000 habitants), et Neudarm (37.000 habitants).

Dirigeant : Conseil Commercial Rhénan présidé par Rika Geltt

Religion officielle : Culte du Vrai Dieu

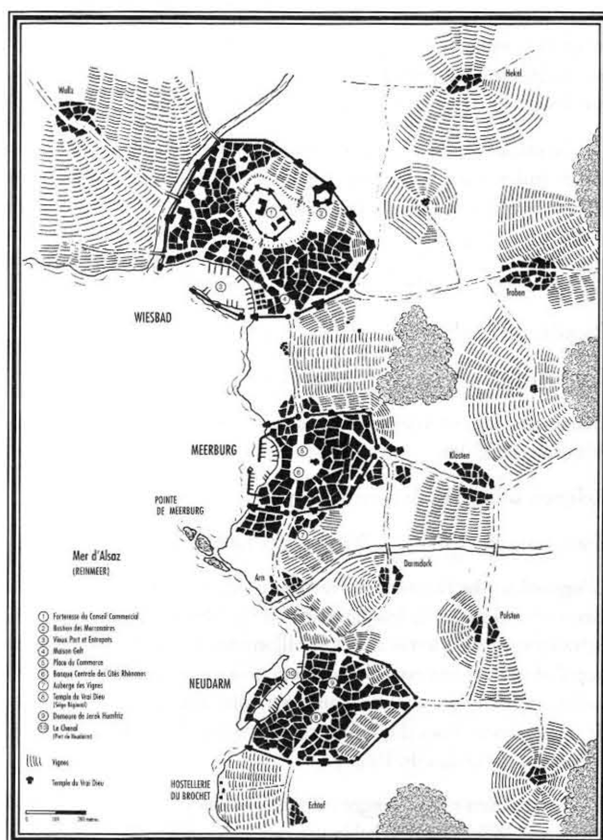
Géographie : Bordant la Mer d'Alsaz, également nommée Rheinmeer par les riverains germaniques, les Cités Rhénanes représentent trois opulentes villes commerçantes et une myriade de petits villages satellites. Le relief est surtout constitué de grosses collines et de petites montagnes dépassant rarement les mille mètres. Chaque élévation de terrain semble être couverte par des vignes en terrasse aux murets de pierre caractéristiques (produisant un vin doux délicieux : le Ressling).

Personnalités :

• **Rika Geltt**, 60 ans, matriarche de la richissime famille Geltt, bourgmestre de Wiesbad et présidente du Conseil. Toujours habillée de noir, cette fanatique du culte du Vrai Dieu ne sourit jamais et ne supporte pas le désordre ni l'incompétence. Ennemie jurée de Heigen (qu'elle accuse de vouloir affaiblir les Cités) elle est séduite par les propositions commerciales de Humfriz, le conseiller granbreton. Son seul point faible est son petit-fils, Bastian, auquel elle passe tous ses caprices depuis la mort de ses parents. A 20 ans, Bastian passe son temps en débauches alcooliques et en petites magouilles minables.

• **Karolus Heigen**, 56 ans, bourgmestre de Meerburg. Il est favorable à une normalisation des relations avec Frankburg. Petit homme blond aux favoris impressionnants, Heigen est souvent perçu comme un visionnaire ou un dangereux progressiste, c'est selon...

• **Janes Hermann**, 63 ans, bourgmestre de Neudarm. Totalement chauve et imberbe, il cache derrière de petites lunettes un sens commercial redoutable. Homme de principes à la droiture exemplaire,



Hermann fait son possible pour ne se laisser influencer par personne. Il sera crucifié aux portes de sa cité qui sera la dernière à tomber sous le joug Ténébreux.

• **Jerek Humfriz**, 40 ans, conseiller commercial et Connétable de l'Anguille. Habile négociateur, plutôt calme et discret derrière sa fine moustache, Humfriz a toujours été sous-estimé par sa hiérarchie. Il est pourtant, à lui tout seul, en train de gagner les Cités Rhénanes à la cause granbretonne.

• **Klovis Hecht**, 52 ans, cuisinier le plus réputé de Germanie et patron de l'Hostellerie du Brochet au sud de Neudarm. Hecht va révéler tout son courage lors de l'occupation en servant de couverture aux agents rebelles loreins et alsaziens, tout en continuant à servir les connétables ténébreux à ses meilleures tables !

• **Julius Zink**, 34 ans, aventurier beau-parleur et dépravé. Disciple de la Confrérie de la Bête qu'il cherche à implanter dans les Cités Rhénanes, Julius est à la fois un habile combattant, un intrigant plein de ressources, et un fantasque coureur de jupon. Sous le pseudonyme de "Baron Freude" il est le pourvoyeur de plaisirs exotiques pour les riches bourgeois désœuvrés. Récemment, Zink a pris sous son aile corrompue le jeune Bastian, héritier de la famille Geltt.

Ressources : Commerce, viticulture, artisanat.

Influence politique : Moyenne. Les Cités ont un trop grand pouvoir économique pour être ignorées. Elles sont traditionnellement tournées vers la Loreine et la Hollandia avec qui elles pratiquent un commerce intensif. Dans les faits, toutefois, les Cités disposent de très peu d'alliés sûrs pour prétendre imposer leurs vues.

Importance militaire : Moyenne. Les importants contingents de mercenaires (2.000 Pikenshütz, 2.000 Piquiers d'Argent, 900 soldats embarqués et 800 arbalétriers), loués par les Cités pour assurer l'ordre, garantir leur indépendance et se prémunir contre les attaques des pirates alsaziens, sont parmi les plus efficaces d'Europe.

Intrigues : L'effectif total des troupes aux ordres des Cités avoisinant les 6.000 hommes, une très grosse part du budget passe directement des caisses du Conseil à celles des compagnies. Conscient du fait, certains marchands à l'instar de Karolus Heigen cherchent à normaliser les relations avec Frankburg. Leur raisonnement est simple : dans un climat moins tendu, l'économie substantielle de plusieurs centaines, voire milliers, de soldats ne serait que tout bénéfice pour des investissements plus commerciaux. D'une manière générale, les intrigues commerciales entre familles rivales sont monnaie courante dans les Cités. De leur côté, les Chevaliers Génétiques cherchent, en la personne du jeune et ambitieux Feltmeister Klodius von Gilgen, à séduire le Conseil en proposant leurs services en lieu et place des mercenaires actuels. Leurs offres alléchantes rencontrent toutefois une double opposition : d'une part historique (les compagnies mercenaires ont toujours rendu de grands services aux Cités Rhénanes) et d'autre part religieuse (les Chevaliers Génétiques étant fidèles au Sincère Repentir).

Atmosphère : L'argent est roi dans les Cités Rhénanes. Si le voyageur a les poches bien remplies, il trouvera (aux prix forts) les produits les plus rares et la meilleure qualité de Germanie. D'une manière générale, la population est ouverte, tolérante, et affable… même si chaque service a son prix !

La Libre-Cité de Nürnberg

Population : 110.000 Germains, 15.000 étrangers ayant des nationalités diverses.

Capitale : Nürnberg (105.000 habitants)

Dirigeant : Bourgmestre Enrich DeBauer

Religion officielle : Vrai Dieu. Fortes minorités de plusieurs autres cultes (Sincère Repentir et Orthodox notamment).

Etats vassaux : Aucun ; cependant on constate d'importants domaines à l'extérieur de la ville.

Géographie : Si l'on fait exception de Berlin et de sa Fange, la cité de Nürnberg est de loin la plus grande ville de la Germanie. Elle se niche dans un large coude du Maïnn. Entourée de hauts remparts, sa structure urbaine en bastions est absolument unique. Enserrée au nord, à l'ouest, et au sud par le fleuve, elle s'est progressivement étendue vers l'est, en grignotant peu à peu les terres agricoles attachées à son territoire.

La ville est donc construite toute en longueur, les nouveaux quartiers étant formés en nouveaux bastions au fur et à mesure de l'extension urbaine. L'axe médian, la Marktstrasse, est l'une des plus longues rues pavées d'Europe. Elle est bordée sur deux kilomètres par de nombreuses échoppes d'artisans et autres boutiques de commerçants, d'innombrables tavernes et auberges, de riches demeures de marchands et même par sept églises. Les autres axes principaux sont tous parallèles à la Marktstrasse.

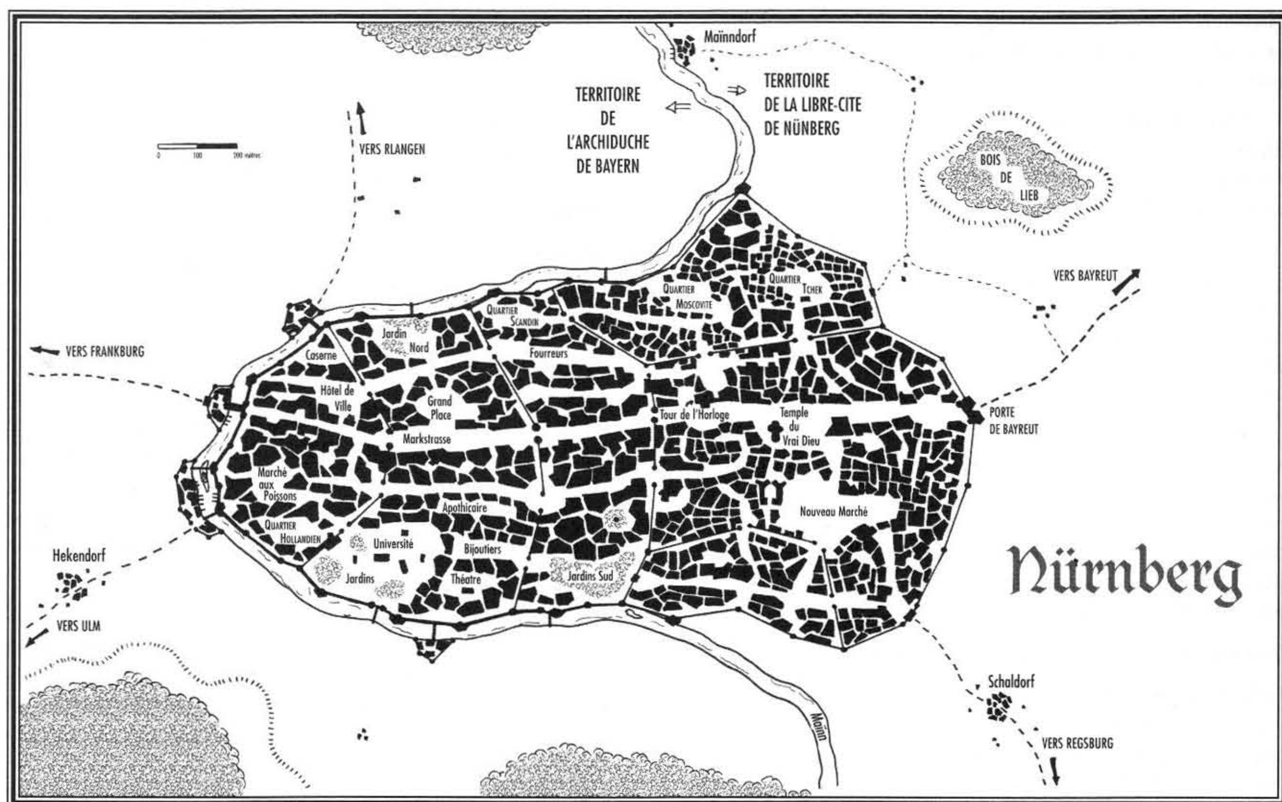
Nürnberg est reliée à la berge opposée du Maïnn par neufs ponts de pierre. Le plus important d'entre eux, qui prolonge la Marktstrasse, est l'Oberbrücke.

La ville de Nürnberg est également caractérisée par une quantité énorme de fontaines et de puits qui fleurissent presque à chaque coin de rue. D'ailleurs, Nürnberg est également connue sous le nom de "Cité aux mille fontaines". Si ce nombre est quelque peu exagéré, la ville ne compte pas moins de quarante fontaines et 465 puits ; les fontaines des quartiers les plus aisés sont le plus souvent richement décorées. Des sculptures de personnages éminents ou des peintures de scènes quotidiennes sont représentées avec de multiples couleurs, parfois rehaussées de plaques d'or fin.

Personnalités :

• **Enrich DeBauer**, 61 ans, Bourgmestre de Nürnberg. Dégarni, rougeaud, et bon vivant, Enrich contraste avec la fausse sobriété affichée par la majorité des notables de la cité. Bien qu'usant de sa situation pour s'enrichir impunément, DeBauer est réellement soucieux du bien-être de ses administrés. Sous sa présidence, Nürnberg va encore gagner en prospérité et en qualité de vie.

• **Georgina Hattwig**, 55 ans, présidente du Parti du Commerce. Femme austère, toujours plongée dans des calculs de rendements et de profits, elle semble totalement insensible derrière ses épaisses lunettes. Lorsque sa fille sera violentée par l'envahisseur, son tempérament changera du tout au tout… Elle engagera des hommes sûrs pour éliminer un à un les masques responsables de cet acte.



• **Ueli Krauss**, 40 ans, chef du Parti Bastionniste. Krauss est très proche du type nationaliste bourgeois et réactionnaire. Ennemi intime de DeBauer, il ne rate pas une occasion de le contredire.

• **Reinhart von Alesius**, 61 ans, recteur du Collège Médical de l'Université. Von Alesius est certainement le médecin le plus réputé de Germanie. Ami de Noblegent, correspondant d'Erlan de Parye, les plus grandes personnalités d'Europe n'ont de cesse de l'inviter à leurs cours. Très pragmatique, il se démarque des innombrables charlatans de la médecine par une approche à la fois scientifique et psychologique des maladies. Son taux de réussite est impressionnant, même pour les maladies les plus graves. Certains de ses traitements font largement appel à l'effet placebo mais cela d'éventuels PJ patients de von Alesius ne peuvent pas le savoir…

• **Achim Pietsch**, 22 ans, étudiant à l'université et chef du Parti des Jeunes du Peuple. Maigre à l'extrême, Achim est toutefois doté d'un charisme qui fait fondre toutes les étudiantes de l'université ! C'est l'incarnation de l'esprit "libre" de la cité. A la libération, il jouera un rôle majeur dans l'éclosion d'un nouveau sentiment républicain, sillonnant la Germanie avec ses partisans de plus en plus nombreux.

• **Sred Fenlann**, 50 ans, Connétable du Chameau et "consul économique" à Nürnberg. Plutôt effacé et inefficace avant la conquête, il s'attachera à rattraper le temps perdu lorsque la machine granbretonne sera en marche. Il empoisonnera Aldemar Bruckner afin de l'obliger à ouvrir les portes de la cité en échange d'un antidote.

• **Aldemar Bruckner**, 52 ans, Grand Capitaine de Nürnberg, en charge de la milice et des affaires militaires. Homme droit, il ne va pas jusqu'à placer sa fidélité à Nürnberg avant sa propre vie. Le chantage de Fenlann produira tout son effet mais l'antidote, lui, ne vint jamais.

• **Wolf Dener** dit "Wol-fou", 39 ans, Artiste et agitateur. Ce peintre, sculpteur et chansonnier aux cheveux en bataille et à la barbe broussailleuse se prétend descendant de l'un des fils bâtards de Kenn O'Pointte, l'aventurier granbreton qui hérita du Bayern à la Restauration. Agitateur anarchiste et alcoolique, c'est une figure de la ville que l'on rencontre souvent dans quelque taverne enfumée, en grande discussion avec Achim Pietsch.

Ressources : Artisanat, commerce.

Influence politique : Faible. Le Grand Conseil de Nürnberg ne dispose pas d'alliances fortes avec de puissants voisins et son influence politique demeure marginale.

Importance militaire : Moyenne. L'indépendance de la cité doit beaucoup à ses murs imposants et à son service militaire obligatoire pour tous les citoyens entre 20 et 45 ans. L'armée de Nürnberg comprend 10.000 conscrits (à l'entraînement et à l'équipement des plus variables) théoriquement mobilisables en seulement quelques heures. La milice citadine se compose d'un bon millier d'hommes assistés par une unité de 100 Ecumeurs des Cieux, des mercenaires de Sweiss montés sur faucons des steppes. Il faut ajouter à cette force les 800 reîtres patrouillant à proximité immédiate de la cité. Le mystérieux Corps de la Défense Lourde se charge quant à lui de piéger les endroits stratégiques en cas de grave menace.

Intrigues : Par sa tolérance confessionnelle et politique, les partis en présence sont fort nombreux à intriguer les uns contre les autres dans



l'espoir de gagner quelque influence sur la puissance économique de la ville. Parmi les plus importants (ou les plus remuants), on peut citer le Parti du Commerce (Handelpartei), mené par Georgina Hattwig, qui veille sur les intérêts des riches bourgeois de la cité ; le Parti bastionniste d'Ueli Krauss (qui préconise l'achat ou la conquête des terres attenantes à la cité dans le but de la rendre totalement autonome) ; ou encore les Jeunes du Peuple dont le leader Achim Pietsch qui s'est récemment fait remarquer par des actes de "terrorisme" à l'égard de certains riches marchands (pillage d'entrepôts, graffitis obscènes sur les belles demeures, bandes de jeunes semant des troubles au marché). Enfin, il convient de citer l'influence de Sred Fenlann, le connétable du Chameau étant très écouté par les représentants des petits commerçants.

Atmosphère : Contrastant avec des provinces germaniques dans l'ensemble très conservatrices, la cité de Nürnberg offre un foisonnement d'innovation technique, d'activité économique, et de continuelle évolution artistique. Les habitants de Nürnberg sont considérés comme des libertins sans principes qui se vautrent dans la luxure et dans le mauvais goût. S'il est vrai que les Nürnbergers, vrais citadins, sont plus "sophistiqués" que la moyenne germanique, ils n'en restent pas moins attachés à leur indépendance et au respect de leur Conseil.

Le Margraviat de Hamburg

Population : 95.000 Germains et 4.000 Scandins.

Capitale : Hamburg (37.000 habitants)

Dirigeant : Margrave Lothar III

Religion officielle : Vrai Dieu, forte minorité de fidèles du Sincère Repentir (troubles en augmentation).

Géographie : Le margraviat partage ses principales caractéristiques géographiques avec ses voisins de Hanovrie et de Berlin : de vastes étendues mornes et marécageuses. Hamburg dispose toutefois d'une agriculture performante et a entrepris bien avant ses voisins le drainage des marais. La plaine de Hamburg est donc intensément cultivée.

Personnalités :

• **Lothar III**, 40 ans, Margrave de la libre-cité de Hamburg. Le teint pâle et les cheveux d'un blond presque blanc, Lothar III est une personnalité faible et sans envergure. Tout le contraire de son défunt père ! Il tente maladroitement de faire autre chose que de la figuration sur son trône…

• **Boegels le Gros**, 46 ans, l'un des plus riches marchands de la ville d'Hamburg, représentant de la Guilde de la Baltik. Boegels porte bien son surnom : il pèse presque 200 kilos de graisse ! Son ambition est de faire de Hamburg un protectorat de la Guilde.

• **Hacker Vasa**, 42 ans, est un imposant colosse bedonnant à la barbe torsadée. Chef des Nordhunde et ennemi juré de Boegels qu'il accuse, à raison, de vouloir vendre Hamburg à la Guilde. Il hait également les Granbretons et spécialement les escadrons de Chats auxquels Lothar III a fait appel et qui ne font que "créer des problèmes plus qu'en résoudre".

• **Zewill**, **Voros**, et **Telder**, 41, 38, et 33 ans. Emissaires granbretons du Renard, ils s'entendent comme larrons en foire pour affaiblir le margrave. Sous leur influence, Lothar III a même décidé de faire appel à plusieurs contingents granbretons (surtout des Chats) pour encadrer sa milice. Après l'invasion, ils se partageront la province. Dès lors, la soif de pouvoir vont diviser les trois compères.

• **Kirsten von Lubke**, 21 ans, héritière des Von Lubke. Cette jeune femme blonde aux cheveux courts dont le tempérament gla-

Les Ordres de Chevalerie de Hamburg

Fondés en des temps immémoriaux, les ordres de Hamburg ont perdu toute leur vertu et une bonne part de leur influence. Suite à la Révolte des Gueux en 5148, bon nombre de petits nobles hanovriens trouvèrent refuge à Hamburg au sein des ordres.

Même si les quartiers généraux des ordres se situent tous à Hamburg, leurs membres n'y sont pas cantonnés et il n'est pas rare de rencontrer des chevaliers hamburgeois ailleurs en Germanie. Chez certains de ces "exilés", les commandements de l'ordre passent souvent au second plan.

Ordre de Sankt Georg

Grand-Maître : Père Torigg, 60 ans
Fonction : Ordre combattant chargé de la sécurité de la ville. La légende raconte que son fondateur Georg von Himmel vainquit un dragon en combat singulier.
Insigne : Epée noire et tête de dragon tranchée.

Ordre de la BlutKreuz

Grand-Maître : Enrych Ader, 32 ans
Fonction : Construire et gérer des hôpitaux pour les petites gens, dispenser des soins gratuits pour tous. Actuellement l'ordre concentre plutôt ses activités sur la santé des nobles et riches bourgeois de la cité ! Il dispose d'un petit détachement de chevaliers chargés de la défense de ses intérêts.
Insigne : Croix ansée rouge et trois gouttes de sang.

Ordre de Sankt Josef

Grand-Maître : Père Siggfrid, 94 ans
Fonction : Ordre combattant et religieux affilié au Sincère Repentir et chargé de veiller sur la piété des âmes des croyants… En clair, c'est un ordre presque aussi fanatique que les Chevaliers Génétiques.
Insigne : Lance et hallebarde bleues entrecroisées.

Ordre de Germanie

Grand-Maître : Wilmar von Lunburg, 66 ans
Fonction : Collecter, archiver, et étudier tous les savoirs historiques relatifs à la Germanie. Les plus grands érudits et historiens de Germanie sont membres de cet ordre non militaire.
Insigne : Un livre ouvert.

cial n'est qu'une façade est follement éprise de Nels Strom le pirate. Elle est aussi la seule à mettre en doute l'alliance de sa famille avec les Granbretons. Ce fait n'a pas échappé aux trois émissaires de Huon...

• **Nels Strom**, 31 ans, pirate scandin. Plutôt bel homme, courageux et anormalement cultivé pour un pirate de sa trempe, il entretient une liaison secrète avec Kirsten von Lubke. Habilement déguisés, lui et ses hommes n'hésitent pas à venir se ravitailler et vendre le fruit de leurs pillages à Hamburg même !

Ressources : Pêche (sardine, morue), agriculture (orge), brasserie et commerce.

Influence politique : Faible. Depuis la mort de Lothar II, l'influence du margraviat n'a cessé de décliner. Malgré un traité commercial avec la Hollandia, Hamburg est passablement isolée politiquement.

Importance militaire : Moyenne. Les Nordhunde, une compagnie mercenaire de 800 soldats à pied, assurent la défense du territoire. Une compagnie de 500 reîtres ainsi que les ordres de Sankt Georg, BlutKreuz, et Sankt Josef (250 chevaliers à eux trois) suppléent au manque de cavalerie.

Intrigues : Les différents ordres de chevalerie, manipulés par les Granbretons, se livrent à une lutte d'influence qui affaiblit tout le margraviat. A cela s'ajoute l'attitude agressive de la Guilde de la Baltik qui tente d'obtenir la mainmise sur le commerce de Hamburg par la corruption, le boycott, et la guerre commerciale. Mais la faiblesse principale du margraviat provient des nombreuses familles lorgnant sur le pouvoir. Les Von Lubke sont officiellement soutenus par l'Empire Ténébreux tandis que les Von Lunburg et les Von Gasser le sont bien plus officieusement...

Atmosphère : L'atmosphère de Hamburg est celle d'une fin de règne qui n'en finit pas. Alors que Lothar II, le père de Lothar III, bénéficiait d'un réseau d'alliances dans toute la Germanie, son fils dévoile chaque jour de plus graves lacunes dans l'art de régner. A la mort de Lothar II (secrètement assassiné par les Granbretons en 5290), les tensions internes ainsi que les pressions exercées par la Hanovrie, la Guilde de la Baltik, la Principauté de Berlin et les émissaires granbretons rendent l'existence même du margraviat hasardeuse. La ville empeste le poisson mais le commerce et la pêche ne se portent pas très bien. Le taux de pauvres et de mendiants dans les rues humides de Hamburg est l'un des plus élevés d'Europe. Partout, les prix sont bradés mais la qualité des produits s'en ressent. La corruption règne en maîtresse absolue à tous les niveaux.

La Cité Guildienne de Rosk

Population : 45.000 Germains, 4.000 Scandins, et 2.500 Moscovites.

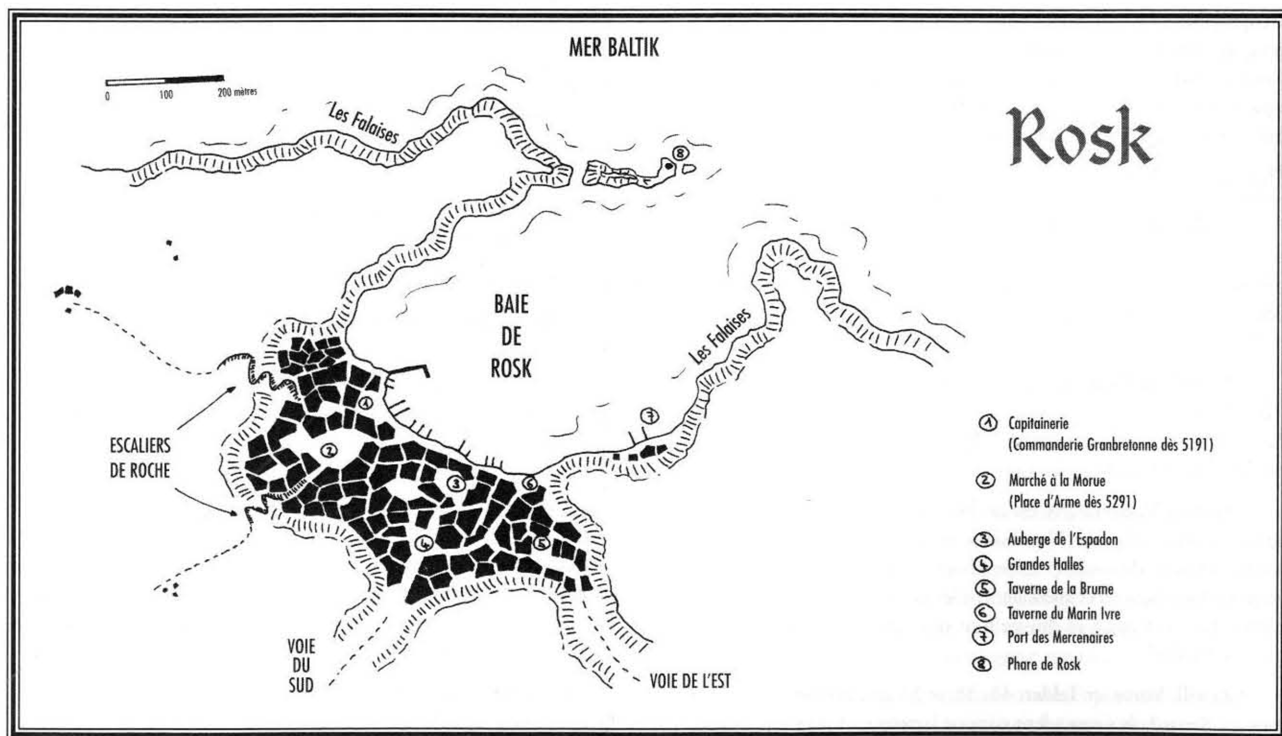
Capitale : Rosk (44.000 habitants)

Dirigeant : Plénipotentiaire de la Guilde Ambrosius Wernar puis Lord Akam du Chien (dès 5291)

Religion officielle : Aucune si ce n'est l'argent...

Géographie : Située au fond d'une large baie brumeuse et adossée à d'impressionnantes falaises, la cité de Rosk est célèbre pour ses tavernes à marins, son marché à la morue, et... sa pluie incessante. Les larges routes taillées dans la pierre de la falaise sont continuellement envahies par des attelages de paysans (qui descendent) et de commerçants (qui montent).

Ressources : Pêche (sardine, morue), commerce.



Personnalités :

• **Ambrosius Wernar**, 47 ans, plénipotentiaire de la Guilde de la Baltik. Patriarche de la famille Wernar, il compte bien profiter de sa position pour faire fructifier ses affaires. Le reste importe peu.

• **Ylîouri Kaltine**, 61 ans, marchand, chef du Parti des "Moscovites". Il est favorable à une extension du commerce avec Moskva et Kerninsburg aux dépends du reste de la Germanie.

• **Ruder Penhauer**, 58 ans, marchand, chef du Parti des "Berlinois". Au contraire de Kaltine, il prêche un commerce plus intensif avec la Germanie et le Sud de l'Europe.

• **Bjorn Tête-de-Fer**, 45 ans, il est petit et nerveux. Ce Scandin aux cheveux filasses d'un blond extrêmement clair est le chef incontesté des mercenaires assurant la défense de la cité. Son surnom lui vient autant de la barbute qu'il porte en permanence sur son crâne que de son caractère têtu au possible !

• **Lord Akam**, 54 ans, connétable du Chien et gouverneur de Rosk à partir de 5291. Akam n'a rien d'un marin et garde les yeux rivés sur le sud et la progression des légions ténébreuses. Cela lui vaudra d'innombrables démêlés avec les ordres maritimes (Serpents de Mer et Requins en particulier) qui l'accusent de négliger Rosk en tant que base navale.

• **Vater Joakim**, 49 ans, vieux prêtre du Sincère Repentir se battant pour les plus démunis, il participera activement à l'organisation d'un mouvement de résistance contre les Granbretons.

Influence politique : Elle est Moyenne. En tant que siège de la puissante Guilde de la Baltik, Rosk dispose d'une influence politique non négligeable. La dépendance croissante à l'égard de la Granbretanne va toutefois considérablement fragiliser sa position.

Importance militaire : Moyenne. Les troupes du jarl Bjorn Tête-de-Fer assurent la défense de la cité et de ses dépendances. Ces 3.000 soldats embarqués, presque tous Scandins, sont également chargés de lutter contre leurs compatriotes pirates !

Intrigues : En temps normal, la Guilde de la Baltik est divisée en nombreuses coteries de marchands influents. Les plus puissantes à se disputer le contrôle de Rosk sont les "Moscovites" de l'imposant Ylîouri Kaltine, les "Berlinois" de l'habile Ruder Penhauer, et les "Fourreurs" de la famille Wernar. Ces derniers, spécialisés dans le commerce de fourrures scandines, sont en ce moment au pouvoir. Lors des prémices de la conquête granbretonne, les faramineux avantages commerciaux consentis par les ambassadeurs de Huon décideront les dirigeants de la Guilde à ouvrir le port de Rosk aux navires, et aux masques, de l'Empire Ténébreux. Une fois le contrôle total de la Mer Baltik établi, des légions de Requins et de Poissons anéantiront les troupes de Bjorn lors de la bataille de Kagerak. Ce succès représentera longtemps la plus éclatante victoire navale du Ténébreux Empire sur les mers d'Europe.

Atmosphère : Battue par les vents, perpétuellement noyée par la pluie ou les embruns, rythmée par le départ et le retour des pêcheurs de saumon, la cité de Rosk est une vraie ville de marins, septentrionale mais cosmopolite. Toutes les nations, même les plus exotiques, y sont représentées. La puissance de la Guilde de la Baltik assure la prospérité à une population bien plus chaleureuse que son climat. Rosk est aussi surnommée par les marins la "Crique aux tavernes", tant il est vrai que ces dernières sont nombreuses. Dès 5291, Rosk servira de plaque tournante aux armées ténébreuses et verra défiler des centaines de milliers de soldats de tous les ordres.

Bayreut, la Cité des Arts

Population : 33.000 Germains, 8.000 étrangers aux origines diverses, et 1.000 "monstres de foire" (mutants servant aux spectacles et divertissements).

Capitale : Bayreut (42.000 habitants)

Dirigeants : Karla et Myléna von Bruck

Religion officielle : Aucune. Chaque culte connu dispose au moins d'une chapelle consacrée.

Etats vassaux : Le territoire de la cité inclut le village de Zolldorf.

Géographie : Bâtie à l'écart des ruines de l'antique cité de Bayreuth, la nouvelle Bayreut trône sur son éperon rocheux aux pentes abruptes couvertes de forêts comme un diamant dans son écrin. Officiellement, une seule route pavée mène à la cité, serpentant sur les pentes raides. Elle est bordée à intervalles réguliers de postes de garde chargés de filtrer les allées et venues des invités, convois de marchandises, ou troupes de comédiens. Plus officieusement, de petits raidillons secrets aboutissent à quelques poternes discrètes dans les remparts de la cité. La ville elle-même est séparée en quartiers entièrement consacrés à un art (opéra et musique, théâtre et spectacles, peinture et sculpture), un type de divertissement (jeux et hasard, plaisirs de la chair), ou une fonction (hostelleries, cabarets, habitations des citadins). Le quartier des spectacles est dominé par les montgolfières des frères von Richen. Ces "richenfières" sont l'une des attractions les plus en vogue de la cité : pour une vingtaine de souverains, il est possible de s'élever dans les airs dans la nacelle de l'un des six somptueux ballons. La vue sur la ville est imprenable et la discrétion absolue. Attention toutefois, car un "survol" ne dure pas plus d'une demi-heure et un accident est si vite arrivé…

Le petit bourg de Zolldorf (1.000 habitants), au bord du fleuve Maïnn, sert tout à la fois de port fluvial, de relais et d'entrepôt à la cité de Bayreut.

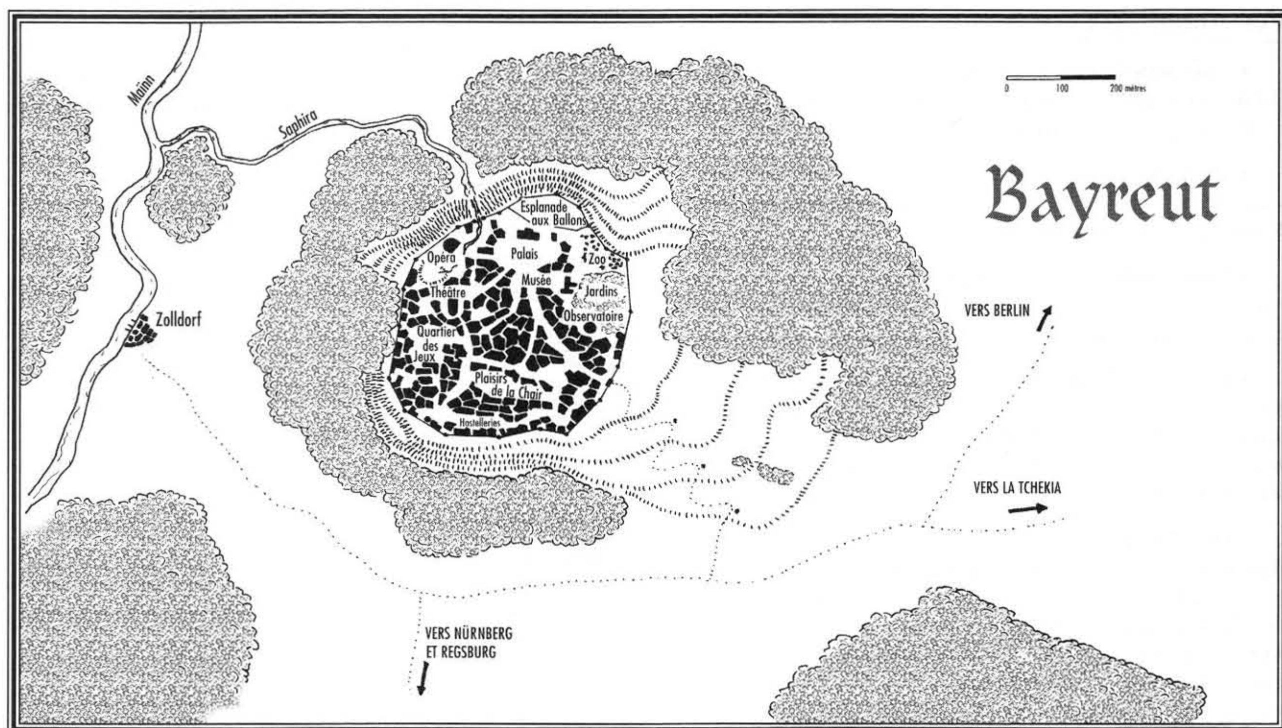
Personnalités :

• **Karla von Bruck**, 31 ans, grande et brune, son tempérament énergique et passionné soulève des montagnes. En tant que fille aînée de Fredegart von Bruck, feu le dernier comte de Bayreut, c'est officiellement elle qui est en droit de diriger la Cité des Arts.

• **Myléna von Bruck**, 30 ans, blonde et plus petite que sa sœur, elle est aussi beaucoup plus froide et calculatrice : son influence se mesure dans le vaste réseau d'espionnage qu'elle contrôle avec Wenser, le "chef du protocole".

• **Wenser**, 58 ans, chef du protocole et chef du réseau d'espions et de courtisanes de la cité. Cet homme taciturne et mystérieux est favorable à Myléna.

• **Les Jumeaux von Richen**, 35 ans, voir p. 60.



• **Kommodore Philip von Eichenberg**, 33 ans, jeune et sémillant commandant de la Garde Dorée. Philip dispose du pouvoir militaire sur Bayreut. Allié de Karla, il fut l'un de ses amants et, même si leur passion s'est éteinte, une amitié sincère les lie encore. De part sa fonction, la Cité n'a aucun secret pour lui. Lors de l'invasion, il combattra héroïquement les légions du Loup qui finiront par le capturer et le livrer à Zaak Logren. Ce dernier en fera une descente de lit très réussie...

• **Lord Crawley**, 52 ans, Commandeur Renard et intrigant exceptionnel. Il semble soutenir Karla mais en fait s'amuse à manipuler tout le monde ! Sous une apparence de bon vivant désintéressé du sort de sa mère patrie se cache un être complètement fou, perdu comme un joueur d'échec dément dans une impossible partie avec le monde entier...

• **Carmen da Sevilla**, 20 ans, aventurière espanyienne. La sublime Carmen da Sevilla est aussi redoutable en courtisane qu'en escrimeuse. Elle fait de fréquentes apparitions à Bayreut et n'a aucune peine à se voir offrir le séjour par quelque vieux noble lubrique.

• **Jelna**, 19 ans, la plus belle et la plus douée des courtisanes de Bayreut. La brune Jelna mérite son surnom de "plus belle fille de Germanie" ! Favorite de Myléna.

• **Vadinen Graëtz** et parfois **Iris de Parye** peuvent être aperçus dans la Cité des Arts (voir La France).

Ressources : Arts et spectacles, artisanat.

Influence politique : Indirectement forte. Le Comté de Bayreut est négligeable mais le nombre des intrigues qui se jouent dans les murs de la cité confère un important pouvoir aux sœurs von Bruck.

Importance militaire : Faible. Si l'on met de côté les 500 hommes de la Garde Dorée et le contingent de 600 franc-archers de Mayenz, Bayreut dépend presque que des troupes bayernoises pour sa défense.

Intrigues : Depuis la mort en 5288 de Fredegart von Bruck, leur père, la guerre de l'ombre entre les sœurs Karla et Myléna prend de plus en plus d'ampleur. Alors que Karla entretient les meilleurs rapports avec le Kommodore de la Garde Dorée et avec Fridrich O'Pointte, archiduc de Bayern, Myléna a dans sa manche le soutien de Wenser, maître du réseau d'espions. Les Chevaliers Génétiques entretiennent un "consulat permanent" à Bayreut. Le corpulent Wissenmeister Erich Trommel est à sa tête. Malheureusement pour lui, il commence à prendre un peu trop goût aux plaisirs de la cité aux yeux de sa hiérarchie, troquant bien souvent l'uniforme à la croix pour la chemise de nuit ! De fait, il a pour maîtresse l'une des courtisanes les plus en vue : la jeune et belle Alexa (voir p. 59).

Les Granbretons quant à eux s'intéressent de très près à ce haut lieu de la politique germanique. Le commandeur Renard, Lord Crawley, va rapidement devenir le vrai maître de Bayreut en jouant habilement les sœurs von Bruck l'une contre l'autre. Il évincera Wenser en montant son propre réseau d'espions.

Atmosphère : Si la vie à Nürnberg est parfois qualifiée de "frivole" par les plus conservateurs, la Cité des Arts est véritablement l'antichambre de l'Enfer ! Entièrement vouée aux jeux, aux arts et à la politique, Bayreut est le vrai foyer culturel de la Germanie. Ses théâtres donnent les plus grandioses représentations, ses opéras attirent les plus grandes voix d'Europe, ses artisans utilisent les matériaux les plus fins, et ses courtisanes rivalisent avec celles de Parye. Contrairement à cette dernière, et en dépit de la présence des frères von Richen, les sciences et les techniques n'ont qu'un rôle très marginal

à Bayreut. La politique, elle, tient le haut du pavé. Dans les salons privés, dans les loges des théâtres, entre deux bals extravagants, ou sur l'oreiller, de nombreux secrets sont échangés, de nouvelles alliances sont conclues, et des guerres sont même déclarées. Bien entendu, seuls les plus riches et les plus puissants peuvent profiter de cette ville où tout est plus beau qu'ailleurs mais où tous les prix sont allègrement triplés... Après la conquête, la "Cité des Arts" va se transformer en "Cité de l'Horreur", le gouverneur Logren y installant son quartier général. Les spectacles atteindront alors un degré de sadisme et de perversion digne de Londra.

La Marche de la Schwarzwald

Population : 60.000 Germains et près d'un million de mutants...

Capitale : Ulm (19.000 habitants) et la Forteresse de Heilberg

Landmeister : Rainer von Höss

Fraternités influentes : Saint Prophète et Vraie Voie

Géographie : Le plus ancien et plus important des fiefs gérés par l'Ordre est la Marche de la Schwarzwald. Un grand mur doublé d'un fossé et défendu par une tour tous les 1.000 m longe le versant oriental de la terrible forêt. La puissante Forteresse de Heilberg et ses seize donjons domine la cité d'Ulm. Heilberg est le centre administratif et militaire de l'Ordre des Chevaliers Génétiques ainsi que la résidence du grand-maître. Etablie autour de la Forêt Noire afin de circonvenir les assauts des centaines de milliers de déviants réfugiés dans ces montagnes boisées, la Marche de la Schwarzwald s'est transformée en un véritable camp d'entraînement pour les Chevaliers.

Personnalités :

• **Rainer von Höss**, 70 ans, Landmeister de Schwarzwald. Ce fidèle compagnon de Von Karza est apparemment un adepte sincère de la Vraie Voie (voir p. 66). Dans les faits, une vie entière de massacres et de fanatisme a fini par le lasser et sa foi n'est plus qu'une façade adroitement entretenue...

• **Heinrich von Karza**, 76 ans, Grand-Maître de l'Ordre, voir page 56.

• **Wugger**, 61 ans, Schlossmeister, Commandant militaire de la Forteresse de Heilberg, surnommé "Wugger-de-Fer" car il ne quitte jamais son armure et exige de tous ses soldats la plus extrême discipline.

• **Lord Stoll Zokynn**, 55 ans, agent granbreton de la Mante. Le conseiller militaire Zokynn sert de relais principal entre Huon et Von Karza. Il focalise sur lui toute l'attention du réseau de contre-espionnage de l'Ordre, permettant à des agents plus discrets d'œuvrer efficacement pour la plus grande gloire de l'Empire.

• **Mocaviello**, 39 ans. Savant-sorcier et Wissenmeister d'origine italienne, Mocaviello est en charge de tout ce qui a trait de près ou de loin à de la technologie au sein de la Forteresse de Heilberg. Les Serpents tentent vainement de lui soutirer quelques-uns de ses secrets. Devant leurs échecs répétés, l'Ordre de la Chauve-Souris sera mandaté pour kidnapper le savant et l'emmener à Londra.

• **"La Mamma"**, 42 ans, la plus célèbre prostituée des bas-fonds d'Ulm ! Nul doute qu'elle en connaît bien des secrets...

Ressources : Cultures maraîchères peu importantes. Siège politique, militaire et historique de l'Ordre.

Influence politique : Forte. Ulm est le quartier général de l'Ordre des Chevaliers Génétiques.

Importance militaire : Forte. Le contingent de 15.000 Chevaliers explique à lui seul cette importance.

Intrigues : Les différentes fraternités (voir pp. 66-67) se livrent une guerre secrète pour grappiller le plus d'influence possible. Pour l'instant, les fraternités du Saint Prophète et de la Vraie Voie se placent à la tête de la marche.

Atmosphère : Prototype même de l'état policier, la Marche de la Schwarzwald est tenue d'une main de fer par l'Ordre. L'administration y est extrêmement procédurière et tout voyageur doit se voir doté d'un laissez-passer dès son entrée sur le territoire. En règle générale, il doit également se soumettre au détecteur de mutants...

La Marche de Slesie

Population : 120.000 Germains et 3.000 Tcheks.

Capitale : Breslo (22.000 habitants)

Landmeister : Ludovikus Hilbrant

Fraternités influentes : Fraternité Lumineuse et Saint Prophète

Géographie : La Slesie est la plus récente marche génétique. Le territoire est constitué de collines et de montagnes basses (dépassant rarement les 1500 mètres) formant un véritable dédale de vallées dirigé depuis de Breslo. Les nombreux villages sont souvent nichés sur des pitons rocheux ou au sommet de promontoires aisément défendables.

Personnalités :

• **Ludovikus Hilbrant**, 61 ans. Landmeister de Slesie et Magister de la Fraternité Lumineuse, Ludovikus s'est fait tout seul. D'origine roturière, il est à 61 ans l'un des hommes les plus riches de l'Ordre.

• **Gozzeck**, 47 ans. Ce solide brasseur de Breslo aux impressionnantes bacchantes est le meneur du principal mouvement de résistance à l'Ordre. Il soutiendra toute tentative de la famille von Strako pour revenir au pouvoir mais n'est pas opposé pour autant à l'idée d'une démocratie. Tout dépend du sort qui lui est réservé...

• **Jacinto**, 55 ans, Comptable Général d'origine espanyienne. Ce petit homme maigre à la barbiche noire et aux cheveux clairsemés est peut-être l'un des seuls à savoir la vérité sur le mystérieux trésor de l'Ordre...

• **Frieda von Altburg**, 36 ans, chef d'une compagnie de reîtres agissant sur la frontière tcheke (voir le supplément "La France" p. 12). Commandant de la compagnie des Casques Rouges, Frieda est une vraie plaie pour les Chevaliers. Elle perdit une oreille en les combattant devant Nürnberg. Les Casques Rouges sont secrètement soutenus par l'archiduc de Bayern.

• **La famille von Strako**, voir p. 58.

Ressources : Mines de fer, culture de céréales, élevage. Siège financier de l'Ordre.



Influence politique : Moyenne. Son emplacement stratégique et sa puissance économique en font l'un des territoires-clés de l'Ordre. Le Landmeister de Slesie n'est pas le dernier à être écouté du Conseil Génétique.

Importance militaire : Forte. Les Chevaliers Génétiques sont bien conscients de l'importance de cette marche pour leur Ordre. Les 11.000 hommes stationnés en Slesie sont avant tout cantonnés à des tâches de police.

Intrigues : Par d'habiles manœuvres, tant politiques que militaires, l'Ordre parvint à établir son contrôle total sur le Comté de Slesie en évinçant la famille Von Strako à la chute de la République (5123). Les derniers survivants des Von Strako tentent de manière plus ou moins disparate de reconquérir leur ancien fief. L'actuel chef de famille, Herkart, fait partie des Casques Rouges, soutenus par l'Archiduché de Bayern.

La rumeur populaire prétend que le trésor des Chevaliers serait caché dans la Forteresse de Breslo et qu'il serait si considérable qu'il permettrait d'acheter l'ensemble des états germains... Cette perspective alléchante a déjà incité quelques aventuriers à tenter d'en apprendre plus...

Atmosphère : Le peuple de Slesie est par nature ouvert et fêtard... La plupart regrettent le temps de la République ou même celui, bien plus ancien, du Duché dirigé par les Von Strako. Les manifestations de résistance passive envers les Chevaliers Génétiques sont nombreuses. Tout étranger qui ose défier, même en public, l'autorité de l'Ordre sera sûr de trouver du soutien parmi la population. Breslo est la capitale de cette marche. C'est également là que sont centralisés les réseaux commerciaux et bancaire de l'Ordre. A ce titre, la ville est en état de siège permanent et le couvre-feu, en vigueur de 19h à 5h pour toute personne étrangère à l'Ordre, ne souffre aucune exception. La nécessité de circonscrire le mécontentement latent des Slesiens justifie le nombre important de soldats dans une province pourtant peu menacée militairement.

La Marche de Pruss

Population : 250.000 Germains (dont 12.000 Chevaliers Génétiques) et 5.000 mercenaires.

Capitale : Gorzow (16.000 habitants)

Landmeister : Karl Zerneck

Fraternités influentes : Saint-Prophète, Vraie Voie et... Fraternité du Désordre !

Géographie : La Pruss est un territoire qui s'étire à l'extrémité nord-orientale de la Germanie et qui se compose de plusieurs petits fiefs placés sous le commandement militaire des Chevaliers Génétiques. Les plaines de Pruss sont moins marécageuses que celles de Berlin. Le paysage n'en demeure pas moins généralement morne. De nombreuses forêts occupent toutefois le Sud de la marche, à la frontière de la Slesie.

Personnalités :

• **Karl Zerneck**, 64 ans, Landmeister de Pruss et Grand-Maître de la Fraternité du Désordre (voir p. 67). Cette position à la tête de la moins stable des marches génétiques est du pain béni pour cet homme rusé et dépravé qui ne songe qu'à attiser le chaos de sa marche. L'invasion granbretonne lui permettra d'intégrer à titre exceptionnel l'Ordre de la Hyène. Cette faveur directe de Gelfrodd lui permettra de devenir commandant militaire des Camps de la Mort...

• **Tanaker**, 36 ans, Jugendmeister, il teste un modèle spécial de pistolet à rouet. Principal lieutenant de Zerneck, ce guerrier exceptionnel et tacticien hors-pair demeure excessivement brutal, même selon les standards de l'Ordre. Tanaker parle peu et toujours froidement, même en pleine bataille. Il noue ses longs cheveux prématurément blanchis d'un lacet de cuir qui sert également à étrangler ses ennemis trop peu méfiants ! Il intégrera la Légion du Vautour et se lancera à la poursuite des VaaselKrieger lors de leur désertion.

• **Arjana van Vaasel**, 31 ans, mercenaire à la tête d'une petite troupe de soldats fidèles : les VaaselKrieger. Hollandienne de naissance, bien faite de sa personne, Arjana recherche avant tout les sensations fortes. Elle s'est fait connaître en s'opposant publiquement à Tanaker. La haine entre le chevalier et la mercenaire est presque palpable. Lors de l'invasion, sa troupes intégrera brièvement la Légion du Vautour avant de déserter. Arjana et ses hommes traverseront toute l'Europe pour finalement rejoindre la Grekia. C'est lors de la bataille d'Athena qu'Arjana et Tanaker se retrouveront pour un duel final au milieu du carnage...

• **Ostrov**, 40 ans, espion kosak infiltré à Gorzow comme écuyer personnel de Karl Zerneck sous le faux nom de Oskar Troffmann. Cet espion du kzar sera l'un des tout premiers à apprendre l'intention de l'Ordre de se ranger aux côtés du Ténébreux Empire. Dès lors, il va tout tenter pour prévenir ses supérieurs.

Ressources : Pêche, cultures maraîchères, puis production des Camps de la Mort...

Influence politique : Faible. Cette région relativement pauvre et peu peuplée sert avant tout d'instrument de propagande envers les autres états germains. Les récentes victoires qu'ont remportées les Chevaliers sur les kozaks du kzar permettent en effet de démontrer aux princes germains tant la puissance militaire de l'Ordre que son importance politique par le rôle qu'il joue en tant qu'ultime rempart face à la Moscovie.

Importance militaire : Forte. Les troupes postées en Pruss sont parmi les plus aguerries de l'Ordre. Les 12.000 hommes sont avant tout chargés de contenir les soldats du kzar.

Intrigues : Calfeutré dans sa Forteresse de Gorzow, le Landmeister Karl Zerneck, dont les manigances inspirées par la Confrérie de la Bête ont lentement entaché la crédibilité, est dans une situation peu confortable. Depuis peu, les généraux de Berlin complotent pour évincer les Chevaliers Génétiques de la Pruss. A l'arrivée des troupes granbretonnes, leurs intérêts trop divergents n'auront toutefois pas permis de mener à bien leurs projets.

Atmosphère : L'état de guerre est perpétuel en Pruss. Les raids kosaks sont toujours menaçants et les escarmouches fréquentes. La population, groupée en hameaux de maisons basses au toit de tourbe, a appris à vivre avec et manifeste un fatalisme résigné.

Une fois la mainmise granbretonne établie et avec l'accord de l'Ordre (a-t-il encore son mot à dire ?), la Pruss va voir se multiplier





les "camps de travail" sur son territoire. Ces goulags, plus connus sous le nom de Camps de la Mort, seront gérés conjointement par les ordres de la Hyène, de la Fourmi, et du Crâne. à 50 km au nord de Gorzow est le plus tristement célèbre de ces camps. Deux légions de Fourmis, une de Hyènes, et une de Crânes veillent sur le demi-million d'esclaves qui y travaillent en permanence. A la libération, plus de 300.000 personnes y auront trouvé la mort...

Sites Intéressants

Berlin et le Cratère Berlinois [Métropole]

La ville de Berlin est l'une des plus curieuses cités de Germanie. La ville "normale", capitale de la principauté, est bâtie sur un piton rocheux au centre d'un gigantesque cratère du Tragique Millénaire. Si la Cité Princière compte près de 50.000 habitants, ses bas-fonds, qui s'étendent dans le reste du cratère, en totalisent plus de 500.000 !

Le Cratère

Il n'existe aucune ruine de l'antique cité de Berlin et pour cause : un gigantesque cratère s'étend à la place du centre de l'ancienne capitale de l'Allemagne. La légende raconte que le cratère s'est formé suite à la chute d'un astéroïde en plein cœur de l'antique Berlin. Les abords, aplanis et érodés par les glaciations, ont été depuis longtemps reconvertis en fertiles terrains agricoles. Le cratère en lui-même fait près de cinq kilomètres de diamètre pour une profondeur variant de 50 à 100 mètres. La pluie, presque incessante sur Berlin, transforme périodiquement la Fange en un horrible bourbier favorisant on-ne-peut-mieux la propagation des épidémies.

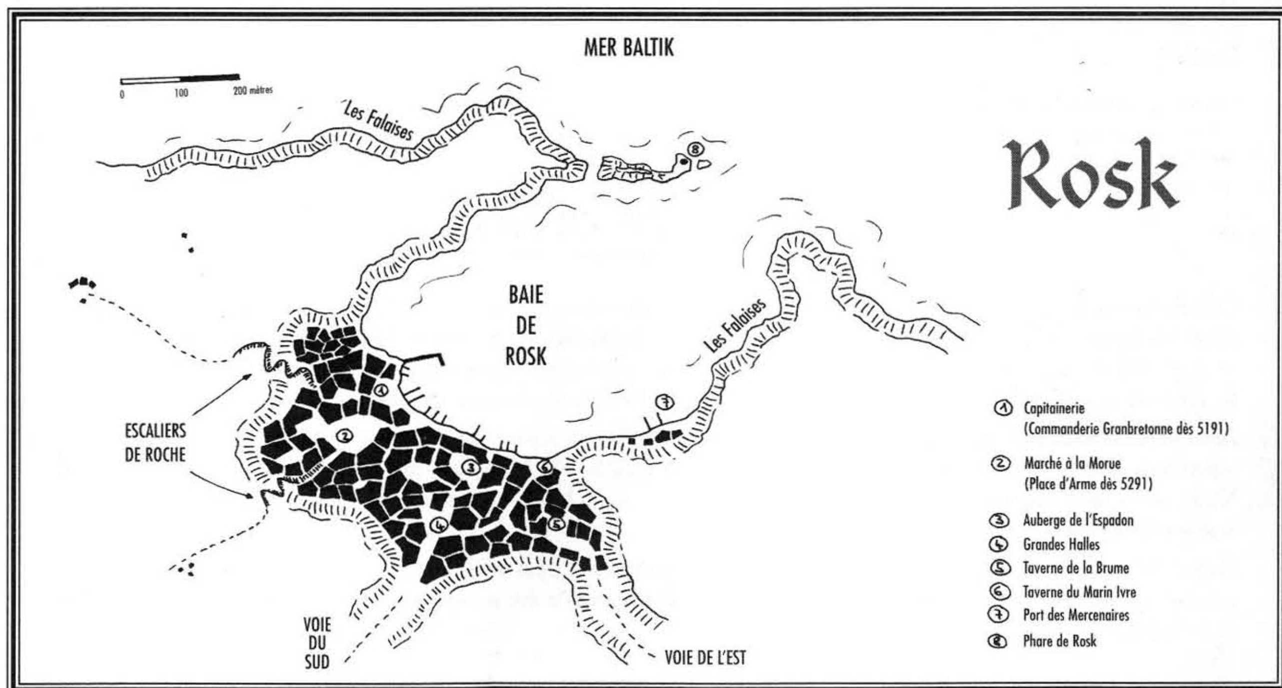
Les Ponts

Quatre ponts, reliant les bords du cratère à l'éperon central, enjambent cette métropole du crime, de la saleté, et de la maladie. Ces ponts, bâtis près de 200 ans plus tôt sous le règne de Jakob Denauer, sont longs de près de 2 kilomètres et constituent de véritables forteresses. Leurs extrémités sont contrôlées par de puissants ouvrages défensifs et plusieurs postes de garde sont répartis tout leur long. Le PrinzKorp, premier corps de la PrinzSpeer, fort de 5.500 hommes placés sous le commandement du général Bohort von Brandt, est chargé de la surveillance et de l'entretien de tout le dispositif.

Le **Pont Ouest** est le pont principal ; il compte sept postes de garde et mène directement aux Grandes Portes de la Cité Princière. C'est par là que passent tous les convois officiels et tous les visiteurs de marque. Une fois passés les contrôles (dont le sérieux dépend de la situation politique externe et interne à Berlin), la traversée du pont prend généralement une bonne heure du fait de la foule qui semble y stagner jour et nuit. Gare aux pickpockets

Les **Ponts Nord** et **Sud** (cinq postes de garde chacun) sont régulièrement envahis par les caravanes de marchands et de paysans venus vendre leurs produits en ville car ils donnent directement sur les deux plus grands marchés de la cité.

Le **Pont Est** (trois postes de garde) est strictement réservé à un usage militaire ou princier. C'est par là qu'entrent et sortent les messagers officiels, du moins ceux dont la mission ne nécessite pas un certain degré de secret !







La Fange

C'est le nom que donnent les Berlinois aux taudis s'étalant à leurs pieds. On y accède par d'innombrables échelles prenant appui sur le périmètre du cratère. Une descente est toujours gratuite alors que la montée coûte le prix exorbitant de 10 à 100 marks d'argent selon le clan contrôlant les environs (les Kirstein sont notoirement chers alors que les Odner laissent parfois monter gratuitement des convertis), la tête, et l'état de santé du "client". En effet, ne désirant nullement qu'une épidémie, synonyme de représailles sanglantes de la part de "ceux du haut", leur soit directement imputée, les habitants de la Fange ne voient pas d'un bon œil les malades, lépreux, pestiférés, et autres fangeux partir au-delà du cratère.

En théorie, la PrinzSpeer veille à contrôler le va-et-vient incessant des miséreux entrant et sortant de la Fange par ces échelles. En pratique, cette tâche serait toujours impossible avec des effectifs décuplés... Il va de soi qu'aucune échelle ne prend appui contre les remparts de la cité entourant le piton rocheux central.

C'est par des ouvertures dans ces murailles que les bannis, les voleurs, ou les indésirables sont jetés dans la Fange. S'ils survivent à une chute dans le vide de plus de 10 mètres, à une réception hasardeuse sur un sol rocheux, puis à une roulade d'une cinquantaine de mètres sur une pente à 60°, ils ont alors toute la Fange à traverser pour se retrouver hors du cratère !

De nombreux clans se partagent conflictuellement le pouvoir au sein de la fange berlinoise :

• **Les Kirstein**, du nom de la famille qui les a toujours dirigés, sont actuellement les plus nombreux et les plus puissants. Ils détiennent le quasi-monopole des échelles et sont actuellement gouvernés par **Fragg "Prinz" Kirstein** ;

• **Les Dagues Noires**, spécialistes comme leur nom l'indique du maniement de la dague, sont un clan matriarcal tenu d'une main de fer par **Mère Erika l'Ecorcheuse** ;

• **Les Odner**, dont le grand-prêtre, **Mattias Jasper**, est complètement fou, forment un clan semi-religieux vénérant Odin, seigneur

Maladies !

La Fange est bien entendu une zône à hauts risques en ce qui concerne la quasi-totalité des maladies issues du Tragique Millénaire ! Vous pouvez consulter HNE p. 87 pour plus de détails sur ces maladies.

Si la fièvre des bourbiers (dérivée de la fièvre de Syrie), les infections du sang, la mort noire, la peste, et le pourrissoir sont fréquents, les plus courantes des maladies berlinoises demeurent incontestablement la fangeuse et le champignon plantaire, communément appelé le Pilze.

Maladies	Virulence	Durée d'incubation
Champignon plantaire*	2d6	1d4 semaines
Fièvre des bourbiers**	3d6	1d6 semaines
Fangeuse**	2d6+3	1d6 jours

* Contamination par contact physique
** Contamination par voie respiratoire

Effets Particuliers

Champignon plantaire : Cette forme vicieuse de mycose des pieds est particulièrement répugnante. Les pieds de la victime sont progressivement envahis par une sorte de mousse blanchâtre et visqueuse qu'il est inutile de frotter ou de laver. Au stade terminal (après CON-VIR semaines), les pieds, étouffés, finissent par pourrir et se transformer en moignons sanguinolents. Le "Pilze" est fréquent chez les gens vivant le plus souvent pieds nus dans la boue de la Fange. Des spores peuvent également être transportées par un "porteur sain" (ou en début d'incubation) et dispersées sur un receveur en cas de contact plantaire.

Fièvre des bourbiers : Cette fièvre maligne s'attrape dans tous les lieux humides et insalubres d'Europe. La Fange de Berlin est un lieu tout désigné... En quelques jours, la victime devient très faible (FOR/3) et est obligée de s'aliter. Elle délire et perd 1d2 point(s) de CON par semaine à moins de réussir un jet de POU x1 après la première semaine. En cas de réussite, la victime regagne rapidement des forces et est dorénavant immunisée contre la quasi-totalité des fièvres de ce type connues à ce jour.

Fangeuse : Spécifique à Berlin, cette maladie de la peau cause des démangeaisons atroces à la victime. Ces démangeaisons s'accompagnent de filaments de peau morte qui se détachent régulièrement de l'épiderme du malheureux, tout comme ses cheveux, ses ongles et ses dents... La victime perd 1d3 points d'APP par semaine et 1 point de CON par mois.



suprême, et toute une ribambelle de dieux mineurs tous plus débauchés les uns que les autres...

• Le clan le plus effrayant demeure certainement celui des **Blutt-Trinker**, aux ordres du mystérieux **Ospen-Taar**. Ce sont de véritables brutes berserks, n'hésitant pas à boire le sang de leurs ennemis morts au combat !

La Fange est grossièrement séparée en immenses quartiers dont les ponts délimitent approximativement les frontières. Entre les ponts Ouest et Nord s'étend *Heilig*, le plus calme et le plus propre des quartiers de la Fange. Il abrite des artisans, des receleurs, des "hôtelleries", et même des paysans tentant de cultiver un lopin de cratère.

Le nom du quartier s'étendant entre les ponts Nord et Est est *Purulence*. Et le moins que l'on puisse dire, c'est qu'il porte bien son nom ! Les immondices de la Cité Princière y sont régulièrement jetées et les latrines du palais donnent directement au-dessus... La maladie frappe particulièrement fort dans *Purulence* et seuls les plus miséreux des miséreux y vivent, parias parmi les parias...

Dammer est plus un champ de bataille qu'un quartier. C'est là que les clans se livrent leurs combats les plus violents pour le contrôle de quelques pâtés de maisons sordides... Il n'est pas rare qu'un aventurier plus malin ou plus fort que les autres s'y taille un petit fief souvent très éphémère...

La Soie est le nom du dernier quartier, entre les ponts Sud et Ouest. C'est le quartier des plaisirs avec ses milliers de tavernes, de bordels, et d'arènes "sportives" où se déroulent les plus violents combats de gladiateurs. Un célèbre érudit français en visite à Berlin dit un jour : *"Il y a tellement de prostituées dans La Soie que leurs cris incessants rendent sourds les gardes des ponts !"*

La Cité Princière

Bien loin de rivaliser avec Parye ou même Bayreut, la Cité Princière est néanmoins un véritable diamant posé au beau milieu de la Fange. Dans les beaux quartiers, les palais des nobles berlinois y côtoient les hôtels particuliers des grandes familles commerçantes. Le palais princier, ancien siège du pouvoir royal, a conservé toute sa magnificence. C'est là que se tient tous les ans le Conseil des Princes. La cité abrite également de nombreux petits parcs et jardins. Ceux-ci sont fréquemment utilisés comme terrains de duel !

Les Ruines Volantes de Dresd

La cité de Dresde fut promue "Cité Européenne de la Science" en 2057, peu de temps avant les prémisses du Tragique Millénaire. De toute l'Europe des scientifiques y affluèrent afin de faire progresser la science. Ce sont eux qui élaborèrent les techniques permettant la construction de gigantesques navires spatiaux telle la pyramide de fer d'Eire (voir le supplément *"L'Ile Brisée"*).

Les guerres du Tragique Millénaire vinrent mettre un terme à ces percées scientifiques sans précédent. Alors que l'Europe s'enfonçait dans le chaos et qu'une nouvelle glaciation s'étendait sur le continent, les quelques milliers de Dresdiens survivants parvinrent toutefois à conserver un semblant de civilisation.

Afin de se protéger et de s'isoler de la barbarie de l'époque, ils équipèrent les sous-sols de la cité de processeurs antigravitationnels qui soulevèrent les 25 km carrés de la ville à plus de 100m dans les airs. A l'aide de satellites (voir le scénario "Un Eden hors du Temps" dans le supplément *"Le Seigneur des Sans-Masques"*), les Dresdiens modifièrent le climat local pour bénéficier d'un véritable petit paradis tempéré dominant les steppes glacées de Germanie. Malheureusement, leur utopie ne survécut pas aux siècles et aux maladies qui décimèrent peu à peu la petite communauté. Très vite, les descendants des premiers savants fondateurs oublièrent la technologie des Anciens et ne furent plus capables de maintenir en état les gigantesques machines de la cité. Quelques Dresdiens parvinrent à s'enfuir de leur paradis volant devenu prison, les autres s'éteignirent lentement.

Aujourd'hui, Dresd se présente comme une multitude de petites "îles" suspendues dans les airs entre 10 et 90 m du sol. La cité s'est morcelée au fur et à mesure que certains processeurs tombaient en panne, faisant s'abattre sur le sol des quartiers entiers de la ville. Le climat s'est également déréglé, transformant la région en un désert aride.

Dresd est un lieu craint et évité par la population d'Obersax. Quelques aventuriers ont toutefois réussi à explorer certaines des îles flottantes parfois encore reliées entre elles par des ponts de corde.

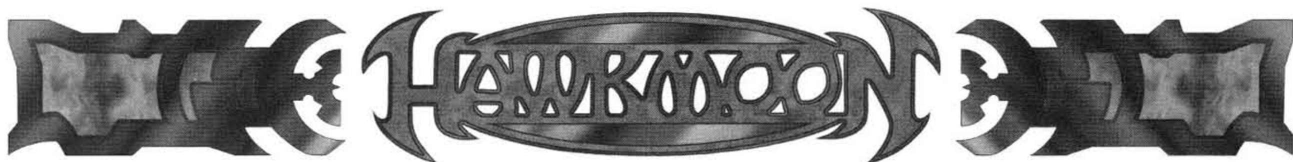
Lors de l'invasion, le général Von Thaler parvint à se retrancher sur l'île principale. Il fut délogé par les ornithoptères au terme d'un combat acharné, avant qu'une unité de Serpents ne soit orniportée sur la cité. Ils en ramenèrent des centaines de trouvailles toutes plus étranges les unes que les autres.

Les Ecoles d'Escrime

Les écoles d'escrime de Berlin sont parmi les plus réputées d'Europe et quelques nobles granbretons, dont Jerek Nankenseen, Grand Connétable de la Mouche, y ont fait des séjours prolongés afin de ramener un savoir précieux à la Cour de Huon.

L'augmentation des compétences par l'entraînement suit les règles décrites dans HNE (p. 79-80). Un mois passé à plein temps dans l'une de ces écoles donne droit à un jet d'INT x3. Une réussite donne droit à une augmentation de 1d6 points.

La plus fameuse de ces écoles est l'Erschaftliches Banner (la Noble Bannière), dirigée par le maître d'armes hollandien **Yens van Em**. Van Em est sans doute le meilleur maître d'armes dont puisse rêver un élève escrimeur. En cas de réussite au jet d'INT x3, l'augmentation est de 1d6+1 points. De plus un entraînement intensif avec le maître hollandien permet d'améliorer sa compétence jusqu'à 99 % (au lieu de 80 %).



L'Art des Duels à Berlin

La noblesse de la principauté a toujours été particulièrement friande de duels à l'épée. Véritable tradition, l'Art des Duels est une composante incontournable de la politique (et des affaires de cœur !) de Berlin. Le corpulent et très imbu de sa personne **marquis Olgam** à qui il manque plusieurs doigts, le triste et dépressif **chevalier Von Karal**, ou encore le psychopathe **kolonel Zetter** ne sont que quelques exemples parmi les duellistes les plus connus de la cité. A ce jour, le meilleur d'entre tous demeure **Benedikt von Kolzig**, favori du prince...

Il existe de nombreuses formes de duels à l'épée, à l'arc, aux poings, ou à toute arme sur laquelle les adversaires pourront se mettre d'accord. Tous sont réglementés. Voici une liste non exhaustive de types de duel fréquents à Berlin, du plus bénin au plus fatal... :

I Duel à la Première Touche

Le vainqueur est celui qui touchera le premier son adversaire, que ce dernier soit blessé ou non par le coup. Ce type de duel est le plus souvent amical. Il sert fréquemment à régler de petits conflits d'honneur sans véritables enjeux.

I Duel à la Bourrique

Ce type de duel est un peu particulier. C'est devenu depuis peu le sport favori de la jeune noblesse en manque de distractions... Il s'agit de rendre son adversaire incapable de répliquer (par exemple en le désarmant, en l'assommant, ou en l'immobilisant...). Le perdant est considéré pour une période plus ou moins longue (généralement le restant de la soirée) comme la bourrique du moment et sera la proie des quolibets les plus moqueurs...

I Duel au Premier Sang

Le vainqueur est celui qui aura porté le premier un coup ayant fait perdre des Points de Vie à son adversaire. Les affaires de cœur sont les plus susceptibles de déboucher sur ce genre de duel. Il est extrêmement mal vu de tuer son adversaire.

I Duel à la Merci

Ce type de duel n'est plus un jeu. Le vainqueur est celui qui aura contraint l'autre à réclamer merci... C'est habituellement le cas lorsqu'une blessure grave est infligée. Certains duellistes les plus entêtés ont cependant renoncé à implorer grâce (jet de POU x[3 - nombre de Blessures Majeures reçues]), transformant un duel à la merci en véritable combat à mort. Il est formellement interdit de lancer ce genre de défi sans un solide prétexte.

I Duel à Mort

Seules les offenses les plus graves ou les complots les plus sanglants débouchent sur ce genre de duel. Le vainqueur est tout simplement celui qui aura tué son adversaire... sauf cas exceptionnel, nulle merci ne peut être accordée. La présence d'un sénéchal de duel est obligatoire. Seuls les deux derniers types de duels cités (à la Merci et à Mort) peuvent être effectués par l'intermédiaire de champions. Dans ce cas, le provocateur comme le provoqué ont tous deux la possibilité de faire appel à un champion pour les représenter. Cela explique le nombre élevé de fins bretteurs dans l'entourage des nobles de la principauté.

Tous ces duels obéissent aux mêmes règles générales :

- Dans tout type de conflit, l'offensé est en droit de réclamer un duel à son offenseur.
- Ce dernier ne peut refuser de relever le défi.
- Chaque partie doit fournir un nombre égal de témoins. Ce nombre ne peut être inférieur à un ni excéder sept.
- En cas de litige, il sera fait appel à un sénéchal de duel pour trancher (les sénéchaux princiers sont les seuls habilités à arbitrer un duel ; ils sont réputés incorruptibles et inflexibles).
- Sauf dans le cas des Duels à Mort, la présence d'un sénéchal n'est pas nécessaire si les opposants se mettent d'accord entre eux.

Sénéchal de Duel

FOR 12 .... **CON** 11 .... **TAI** 10 .... **INT** 13 .... **POU** 14 .... **DEX** 14 .... **APP** 10

Points de Vie : 11
Armure : 1D6 (Cuir souple)
Modificateur aux Dégâts : Aucun
Armes : *Rapière* 90 %, Dégâts 1D6+1+MD, PdS 15.
Compétences : Art (Duel courtois) 100 %, Esquive 60 %, Sagacité 50 %, Scribe 50 %.
Traits Particuliers : 40-60 ans, 160-165 cm, 60-80 kg, vêtements de tissu noir, cape de cuir noir aux insignes de leur fonction (deux rapières entrecroisées surmontées d'un aigle aux ailes déployées), et haut chapeau noir à large bord.

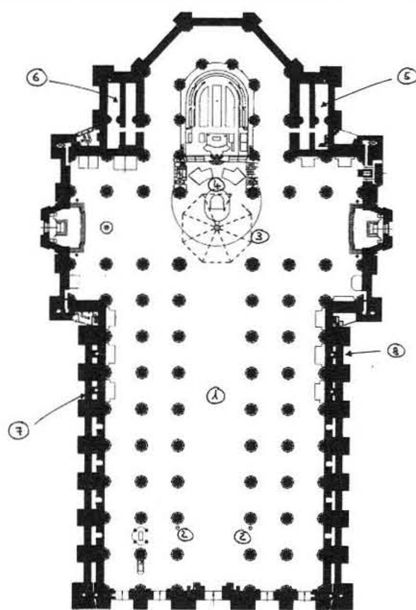


Un Nouvel Art : Duel Courtois

Chance de Base : 00 % (noble ou personnage frayant avec la noblesse : 20 %).
Groupe de Compétences : Communication.

L'Art des Duels est un art des plus complexes qui nécessite une connaissance précise des traditions. Une certaine éloquence ainsi qu'une grâce certaine sont les attributs essentiels pour espérer maîtriser pleinement l'Art du Duel courtois. Un duel, à Berlin comme ailleurs, ne se gagne pas seulement à la pointe de l'épée. Un sens de la répartie particulièrement aiguisé a déstabilisé nombre de gros bras peu habitués aux "bonnes manières".

Lorsqu'un personnage est engagé dans un duel en règle, il peut tenter un jet en Art (Duel courtois). En cas de réussite, et si son adversaire rate le sien, il bénéficie d'un bonus de 10 % dans toutes ses compétences de combat (Attaque/Parade, Esquive, etc.). En cas de critique, c'est un bonus de 30 % qui est accordé.



1. Allée Centrale
2. Bassins d'Eau Noire
3. Coupole de Verre
4. Autel et Chair
5. Vers les Appartements des Eveks
6. Vers l'Appartement de L'Archevek
7. Alcôves et Passages Secrêts
8. Vers les Geoles

Reichmunster

Garmschloss

L'emplacement de la Forteresse de Garmschloss est sûrement l'un des secrets les mieux gardés de l'Ordre des Chevaliers Génétiques. Cette forteresse, établie dans les Alpes Bayernoises en lisière de la Schwarzwald, dispose d'immenses salles souterraines creusées dans la roche avant le Tragique Millénaire. Ce complexe sert d'entrepôt, de trésorerie générale, de réserve de vivres, de lieu d'entraînement pour les troupes d'élite, ainsi que d'ultime refuge pour le grand-maître.

L'armement du Garmschloss est impressionnant. Plusieurs canons-feu ainsi que des centaines de lances-feu espanyiennes (puis, après 5292, également d'origine granbretonne) complètent un arsenal considérable d'armes plus conventionnelles de siège et de contre-siège (balistes, onagres, trébuchets...). Une source d'eau bouillante souterraine a même été détournée par un réseau de canalisations et peut être projetée sur tout assaillant depuis des rigoles le long de chaque mètre des remparts de la forteresse.

Le commandant en chef du Garmschloss est l'un des sept membres du Conseil Génétique : **Werter von Wolfisberger**, un véritable colosse sweisser au regard et aux principes d'acier.

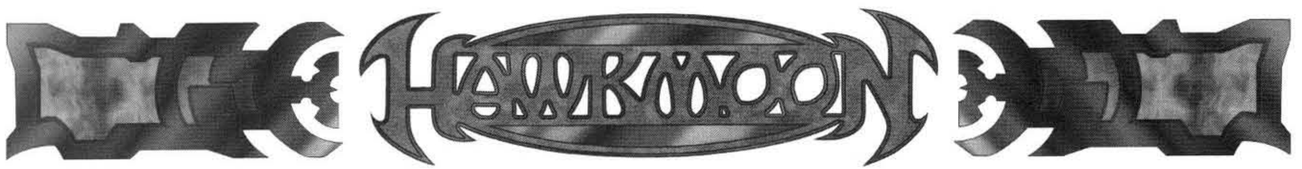
Malgré les importants moyens de ravitaillement et les mouvements de troupes occasionnels qui vont et viennent de la forteresse, seuls quelques Chevaliers, appelés "Führer" (Guides), en connaissent le chemin exact. Tous les autres voyageurs doivent garder les yeux bandés et subir d'innombrables contrôles avant de parvenir à ce véritable nid d'aigle. Il faut dire que les montagnes environnantes sont infestées de bandes de mutants qui n'ont rien à envier à leurs cousins de Sweiss. Les Chevaliers Génétiques les laissent d'ailleurs en paix : ils constituent la meilleure des protections contre les petits curieux, organisés ou non !

Reichmünster

Haut-lieu de l'Eglise du Sincère Repentir pour le Nord de l'Europe et résidence principale de l'archevek de Germanie, la cathédrale de Reichmünster à Magdburg est le plus colossal édifice du pays.

Bâti en marbre noir, l'édifice est flanqué de sept flèches dont les six latérales sont hautes chacune de 99 mètres. La flèche du clocher central, la plus haute de l'édifice, fait près de 257,5 mètres de haut ! Ce nombre représente la hauteur d'une croix de crucifixion du Sincère Repentir (2,6 m) multiplié par 99... La superficie de Reichmünster est telle que plus de 9.900 personnes peuvent tenir dans sa nef principale. Les vitraux sont somptueux et terrifiants à la fois, les colonnes sont ornées de motifs gothiques et morbides, les alcôves sont innombrables, et personne ne connaît toutes les cryptes de ses bas-fonds, ni tous les passages secrets de ses imposantes murailles.

L'orgue de Reichmünster est le plus puissant du continent et compte 9. 999 tuyaux. A l'exception de l'archevek et de quelques hauts-prêtres, personne n'a jamais vu son organiste surnaturellement doué. Les complaintes de cet orgue monumental résonnent jour et nuit, souvent simple et lugubre bruit de fond, mais parfois véritable symphonie d'une puissance d'évocation inégalée.



Artefacts des ruines volantes de Dresd

La plupart des créations technologiques trouvées à Dresd sont difficilement susceptibles d'être fabriquées à l'époque de Hawkmoon. C'est pourquoi aucune COMP n'est signalée.

• Disques de saphir

D'un diamètre de 5 cm, ces mystérieux disques se trouvent en quantité à Dresd. Ce sont d'anciens systèmes de stockages de données encore plus ou moins intacts malgré les siècles. Un jet critique en Monde Ancien est nécessaire pour comprendre leurs fonctions et leur mode de fonctionnement. Le visionnement de l'un de ces disques permet de gagner 1D10 % en Monde Ancien (le pourcentage est divisé par 2 à chaque nouveau disque consulté ; au 4ème disque visionné, aucun % n'est plus gagné). Malheureusement aucun des ordinateurs de lecture de la cité n'est en état de marche (de l'énergie en suffisance et quelques jets bien placés pourraient éventuellement y remédier).

• Ceinture de Vol

Ce petit dispositif individuel se présente comme un assemblage de petites boules argentées disposées le long d'une ceinture métallique. Il s'agit d'un système antigrav permettant de déplacer dans les airs une masse n'excédant pas 20 en TAI. Une pleine batterie dispose d'une autonomie de 2 heures. Toutes les ceintures sont actuellement à plat...

• Souffleurs-télépathes

Les souffleurs-télépathes, sont des petites créatures gluantes de forme vaguement sphérique et d'un diamètre d'une dizaine de centimètres (1D10+5 cm). Ils portent bien leur nom puisque les anciens habitants de Dresd s'en servaient pour mémoriser des quantités astronomiques d'informations. En fait, le souffleur emmagasine des données par les sens de son possesseur (vue pour la lecture, ouïe pour les sons) et les lui restitue télépathiquement à volonté. Chaque cm de diamètre représente l'équivalent d'un gros livre mémorisable par le souffleur.

Les souffleurs sont liés à vie à leur premier maître qui doit endurer la présence désagréable de la créature au contact direct de son crâne durant une journée au minimum (afin que s'établissent les liens télépathiques). Pour fonctionner, ils ne doivent pas se trouver à plus de 1 m du cerveau de leur maître.

Pour survivre ces créatures ont besoin d'ingurgiter chaque jour quelques grammes d'une substance nutritive aussi gluante qu'eux. Certaines salles encore inviolées des ruines contiennent quelques-unes de ses créatures conservées dans des petits sarcophages de plastique remplis de substance nutritive.

• Créations technologiques diverses

HNE présente un certain nombre de créations technologiques susceptibles d'être dénichées dans les ruines volantes, notamment : *Acide paralysant* (p. 227), *Armure de plomb* (p. 229), *Brumes holographiques* (p. 231), *Ecran-lointain* (p. 232), *Lunettes de nuit* (p. 233), *Mange-bruit* (p. 234), *Parachute* (p. 235), *Projecteur holographique* (p. 236), *Viseur* (p. 237), etc.

• Armes automatiques

Très rares. Il existe quelques armes automatiques (pistolets et fusils d'assaut) ayant survécu aux affres du temps. Reportez-vous à Hawkmoon Nouvelle Edition page 115 pour leurs caractéristiques.

Plus de 3.000 prêtres, inquisiteurs, administrateurs, scribes, et domestiques divers officient en ces lieux sanctifiés par le Prophète en personne. Ils logent pour la plupart à Magdburg.

Cette enclave théologique (et militaire !) à la frontière entre la Hanovrie et la Principauté de Berlin est protégée par un contingent de 2.000 Piquiers Noirs, une unité de mercenaires au service exclusif de l'église, assistés de près de 1.000 Chevaliers Génétiques. Tous ces hommes sont placés sous le commandement de Horsten Drekmann, le ténébreux capitaine des Piquiers Noirs. Si la fidélité des Piquiers est si absolue envers le Sincère Repentir, c'est en grande partie dû au fait que Drekmann est mort depuis longtemps... Agé de 137 ans, il ne doit sa survie qu'à un élixir élaboré par les sorciers-inquisiteurs de l'Eglise et fourni au compte-gouttes : le contre-la-mort.

Reichmünster, de par sa fonction et son emplacement, attire chaque année des dizaines de milliers de pèlerins en quête de bénédiction et flagellation divine... Les quartiers des pèlerins, innombrables huttes de torchis posées dans la boue, forment une véritable ville cosmopolite et insalubre au pied de la cathédrale.

Mais Reichmünster sert aussi de geôle dont on ne s'échappe pas. Dans ses cachots croupissent depuis toujours quelques-uns des plus farouches opposants, des plus "dérangeants", ou des plus secrets, prisonniers du Sincère Repentir. Les familles de certains disparus donneraient des fortunes pour savoir ce qu'il est advenu d'eux :

• **Fater Nordo**, 77 ans. Il incarna durant des années la branche "éclairée" et "œcuménique" de l'Eglise avant de commettre un impair qui allait décider de son sort. Drogué à son insu lors d'un





Contre-la-Mort

Description : Cet élixir sombre, visqueux, et huileux est élaboré par les sorciers-inquisiteurs du Sincère Repentir pour permettre de supplicier et de torturer les condamnés même au-delà de la mort. Une variante macabre et secrète permet de maintenir en vie des individus décédés de mort violente (une fois que la cause de la mort, blessure par exemple, est réparée). Cette variante est actuellement testée sur Horsten Drekmann, le capitaine des Piquiers Noirs. Il n'est pas exclu que quelques hauts dignitaires de l'Eglise y aient déjà recours...

La drogue permet aux fonctions vitales de se maintenir, voire de se remettre en route, en cas de décès. L'apparence du consommateur va toutefois s'altérer au fil du temps pour le faire peu à peu ressembler à un véritable mort-vivant (ce qu'il devient de fait !) :

• la victime maigrit anormalement jusqu'à devenir squelettique (sans perte de caractéristiques) ;

• la peau se décolore et prend un teint cireux et légèrement violacé des plus malsains ;

• des cernes sombres se creusent sous les yeux ;

• les ongles s'obscurcissent ;

• l'haleine ainsi que les odeurs corporelles se renforcent et doivent être masquées par d'abondants parfums sous peine de déclencher une réaction nauséeuse chez tout interlocuteur...

De plus, le consommateur perd progressivement une partie de ses facultés de perception : son odorat et son goût disparaissent après CON ingestions...

Défauts : Effets secondaires (décrits ci-dessus) ; **Sens altérés**, les sens de l'odorat et du goût disparaissent progressivement et ce de manière complète et définitive ; **Accoutumance**, dès la première dose la victime nécessite un approvisionnement quotidien sous peine de perdre définitivement 1 point de CON par nuit jusqu'à la mort cette fois définitive...

Spécifications Techniques : Réalisation Alchimique de COMP 9, dépendant des Secrets Technologiques *Drogues Médicinales, Drogues Psychotoniques,* et *Drogues Stimulantes* et nécessitant un jet critique en Potion afin d'en préparer une dose avec succès.

banquet en l'honneur de l'archevek, il y a de cela 40 ans, il osa critiquer ouvertement les préceptes du Prophète...

• **Maxine von Weissburg**, 25 ans. Enfermée, battue, et violée depuis ses dix-huit ans, Maxine est l'unique héritière du riche comte von Weissburg qui, curieusement, légua toutes ses terres et sa fortune à l'Eglise peu après la disparition de sa fille...

• **Dern Orelian**, 37 ans. Ce poète célèbre et réputé pour son anticonformisme anticlérical, eut le malheur de pousser un peu trop loin quelques vers demeurés fameux :

Ceux qui au ciel se confessent sans amour,
De la vie ignorent les plus beaux atours,
Ceux qui, aveugles, se donnent au Repentir,
Eternellement acceptent de se mentir.

La bourgade de Magdburg, à quelques centaines de mètres de la cathédrale, ne vit que par et pour la toute-puissance de l'Eglise. Chacun de ses 5.000 habitants, du barbier au boucher, du charpentier à l'armurier, du médecin à la prostituée, est associé d'une façon ou d'une autre à la vie de Reichmünster.

Les Iles de la Friz

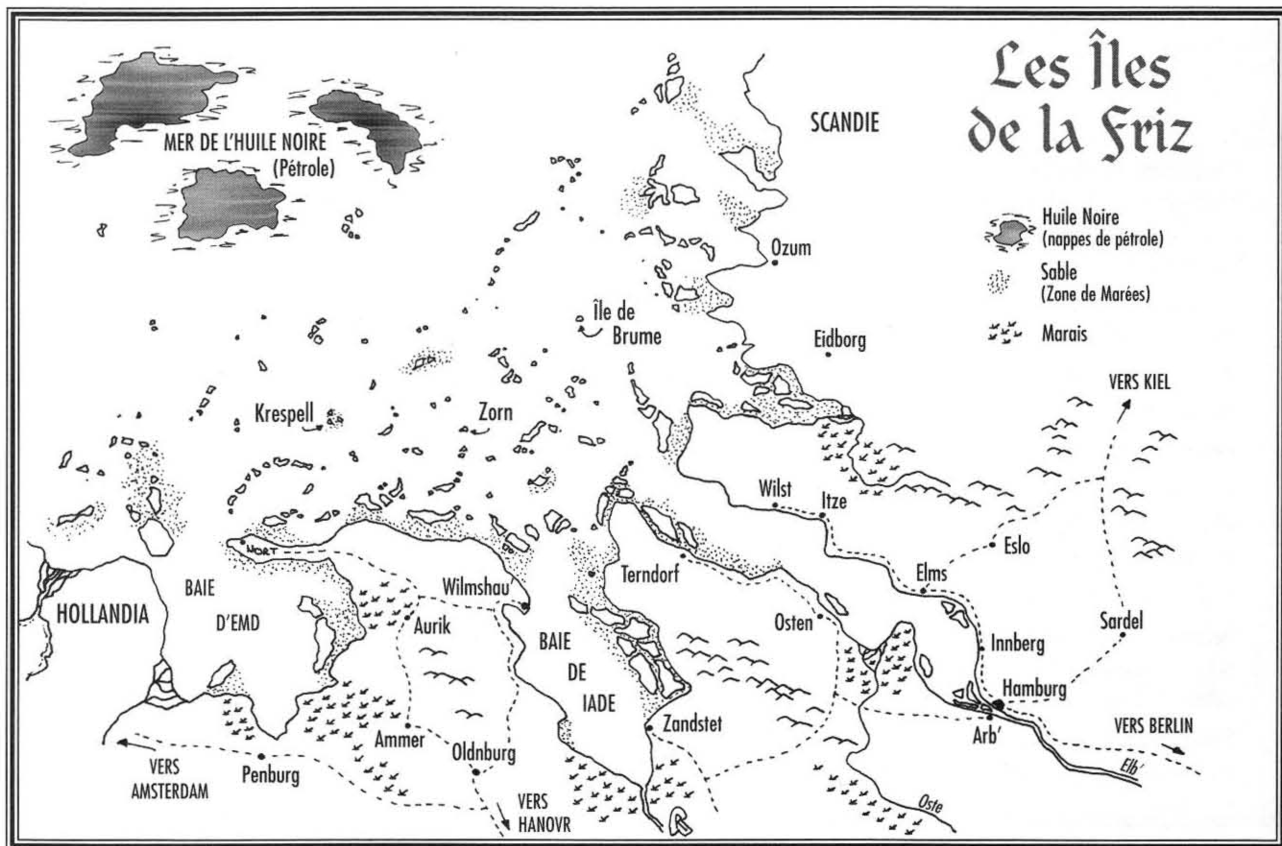
Dédale de milliers de récifs et d'îlots de toutes les tailles, les Iles de la Friz échappent depuis longtemps au contrôle des kamarades-ducs de Hanovrie et accueillent une faune (animale et... humaine !) spécialement riche en spécimens féroces. Le climat y est particulièrement rigoureux et les tempêtes nombreuses. Essentiellement rocheuses ou couvertes d'un sol acide impropre aux cultures, elles servent de repaire à de nombreux groupes aux objectifs aussi divers qu'inavouables. Ces habitants d'un type quelque peu particulier se sont installés sur les îles les moins inhospitalières...

Krespell - Les Goules des Mers

En tout premier lieu, les goules des mers, dont les multiples clans ont été récemment unis par **Karko'Gahar** sous sa bannière sanglante, constituent un danger permanent pour les navigateurs et les populations côtières. Bien que les querelles des clans ne soient que partiellement étouffées par l'emprise tyrannique de Karko' Gahar, un début d'organisation rend ces mutants encore plus terrifiants et efficaces lors de leurs pillages. Aussi, Karko'Gahar s'est par ailleur allié d'une part aux Evolutionnistes et d'autre part aux rebelles hollandiens de Dekken. En échange d'armes et de captifs servant à l'insémination (voir "L'Ile Brisée"), les goules fournissent à leurs "alliés" des gardes du corps et des éclaireurs connaissant par cœur le dédale des récifs de la Friz. Enfin, Karko'Gahar a livré bon nombre de ses ennemis personnels aux Evolutionnistes pour leur servir de sujets d'expérience...

Krespell est un ensemble de trois pics rocheux qui culminent à trois cents mètres d'altitude et sont joints entre eux, à marée basse, par des bandes de sable noir. Son intérêt pour les goules provient des innombrables cavernes sous-marines qui jalonnent les flancs des





pics. C'est le repaire de la plus grande colonie des goules de la Friz soit environ deux milles individus.

Zorn - Les Rebelles Hollandiens

En plein cœur de la Friz, Zorn est une île rocheuse de près de dix kilomètres carrés. C'est un pic escarpé qui émerge de la mer à plus de cinq cents mètres et dont le seul avantage est la présence d'une crique relativement abritée sur sa façade nord-est.

Menée par **Dekken** (voir p. 62), noble déchu de Hollandia dont la mégalomanie le pousse à se faire appeler "le seigneur de la Friz", une troupe de rebelles fuyant les soldats de la reine Brena s'est installée sur Zorn. La troupe de Dekken s'agrandit de jour en jour. Pirates scandins, mutants persécutés, brigands germains un peu trop connus, mécontents hollandiens habilement recrutés par les agents de Dekken, les hommes au service du seigneur de la Friz sont maintenant près d'un millier.

Zornborg, la ville qui s'est lentement construite aux abords de la seule crique protégée de l'île, est un dédale anarchique de cahutes de torchis, de tavernes, de lupanars, de casernes, et d'entrepôts. Les ruelles boueuses y sont de vrais coupe-gorges. L'"ermitage" de Dekken, masquant l'entrée d'un réseau de grottes à flanc de montagne, domine cette cité du crime et de la rapine. A l'intérieur, le luxe et les richesses dont a su s'entourer le "seigneur de la Friz" forment un contraste déroutant avec la misère et la crasse de la ville.

Mais Dekken n'est pas qu'un simple pirate un peu plus ambitieux que les autres. Cet habile manipulateur a réussi à s'attirer les bonnes grâces du roi des goules et des Evolutionnistes de l'Ile de Brume, comme en témoignent les exemples de ces alliances fructueuses : les trois goules de sa garde personnelle et Ulnaire, un Conseiller, création des Evolutionnistes (voir "La France" p. 205).

L'Ile de Brume - Les Evolutionnistes

Issue en 4990 d'un schisme dans la société savante, la Faction des Observateurs s'exila sur une île reculée de la Friz. Composée d'une vingtaine de savants-sorciers, emmenés par Azarius de Fermi, son disciple Gano et de nombreux serviteurs mutants, la Faction désirait "observer le Mouvement Universel loin des intrigues mesquines qui pervertissent notre ordre".

D'abord, les Observateurs gardèrent des contacts épisodiques avec leurs collègues de France et d'Italia par l'intermédiaire de messagers mutants. Puis, après 5022, plus aucune nouvelle ne parvint à Bord'Eaux. En 5278, une expédition menée par **Maître Dançek** (voir p. 61) réussit à retrouver l'île où s'étaient établi les Observateurs. Il y subsistait encore un laboratoire et de nombreux résidus d'expérience mais nulle trace des corps ni des tombes des exilés.

Dançek comprit rapidement que Fermi tentait de percer le secret de la physiologie des goules des mers. A partir des résultats déjà impressionnants retrouvés dans la bibliothèque d'Azarius, il dé-



cida de reprendre les recherches et de s'installer sur l'Ile de Brume. Depuis une vingtaine d'années, Dançek, assisté de deux compagnons et de quelques gardes mutants, travaille donc à la poursuite des travaux d'Azarius. Son but est de trouver un moyen de produire en masse des mutants de tous types par un mode de fécondation proche de celui des goules. Il espère ainsi pouvoir obtenir, à partir d'un seul humain, autant de mutants que d'embryons implantés...

L'Ile de Brume est un rocher plat de quinze kilomètres carrés, où ne poussent que des lichens et quelques mousses... Son nom provient de l'épaisse nappe de brume qui va et vient sans cesse sur l'île et autour d'elle. Cette brume semble comme vivante et animée d'intentions malveillantes. Naviguer dans ces parages, même pour un navigateur expérimenté et connaissant bien les récifs de la Friz, relève de la gageure. Seules les goules sont capables de guider sans risque un navire dans ces eaux traîtresses. Le laboratoire des Evolutionnistes est situé dans une sorte de vaste chaumière enfoncée dans le sol à proximité de la seule plage de sable noir de l'île.

La Schwarzwald

"Si un lieu, un seul, devait être synonyme d'effroi dans toute l'Europe, ce serait assurément la Schwarzwald. Malgré les efforts parfois titanesques déployés par les Chevaliers Génétiques, cette forêt vierge demeure insoumise, véritable bubon végétal déployant ses ramifications jusqu'au cœur de la Germanie. Sa végétation improbable regorge de créatures mutantes façonnées par l'instinct de survie et une forme de perversion surnaturelle. La violence, la laideur, et la bestialité règnent ici en maîtres absolus, bien que parfois, rarement, la pureté puisse se cacher aussi dans quelque clairière perdue ou le long de ruisseaux aux noms oubliés..."

- Erlan de Parye à Théo Schreiber, érudit sweisser

La Schwarzwald est un véritable labyrinthe ténébreux d'arbres et de marais. Outre la végétation, sa topographie très vallonnée rend toute progression affreusement difficile. Cet enfer en putréfaction s'étend de la Mer d'Alsaz à l'Archiduché de Bayern en longeant, au sud, le cours du Rhin, depuis longtemps transformé en marécage glauque et pestilentiel. Toutes les essences végétales poussent côte à côte dans la forêt : des champignons vénéneux géants voisinent avec des ronces-mouvantes (Hawkmoon Nouvelle Edition p. 206), des saules-à-lamentation côtoient des chênes noirs, des plantes carnivores capables d'avaler un être humain se nichent entre d'imposantes fougères arborescentes.

Les Chevaliers Génétiques maintiennent sur les façades nord et est un réseau de forteresses censées prévenir l'avance des grotesques de la forêt : c'est la première des Marches Génétiques. En pratique, l'Ordre a énormément de mal à lutter contre l'avance de la forêt elle-même ! En fait, la Schwarzwald se comporte comme un gigantesque organisme vivant qui contamine son environnement par les sous-sols. Elle étend ses ramifications souterraines sur près de 1000 km de rayon et il n'est pas rare de voir émerger, quelque part en Germanie ou ailleurs, des pousses d'arbres difformes ou de taillis mutants issus de ces racines maléfiques. Lorsqu'une telle apparition végétale est repérée, la végétation est aussitôt brûlée sur plusieurs dizaines de mètres à la ronde puis laissée en friche durant au minimum 6 ans. Cela est bien sûr loin de suffire à éradiquer un mal essentiellement souterrain. Les Iles de la Schwarzwald, en Mer d'Alsaz, sont également envahies par cette vie corrompue.

Les légendes qui courent sur ce territoire du mal et de la pourriture sont innombrables. Celles qui sont évoquées ci-dessous sont bien réelles !

• **Änzel et Grätel**. Ces deux mutants ont l'apparence de jeunes enfants, frères et sœurs, qui parcourent la forêt en se faisant passer pour des enfants perdus avant de dévorer leurs sauveteurs (malgré leur petite taille, utilisez les caractéristiques des goules des mers HNE pp. 198-199).

• **Guliermo le Magicien**. Nul ne sait ce que ce personnage étrange fait dans un tel enfer ! Guliermo a l'apparence d'un magicien en redingote et chapeau haut-de-forme toujours prêt à exécuter un tour de carte ou de magie. Il passe le plus clair de son temps parmi les Visqueux, qu'il considère comme des êtres humains, mais il n'est pas rare de le rencontrer ailleurs dans la forêt...

• **Golab et la Légion de l'Enfer**. Golab est un commandeur de l'Ordre du Mutant. Lui et ses hommes, une petite centaine, ont déserté le service de Huon avant l'Invasion pour retourner dans "leur" milieu : la Schwarzwald. Depuis, ils vendent sans états d'âme leurs services à Belialus, Armida, ou aux autres prétendants au trône du prince des Mutants.

• **Belialus et Armida**. Ces deux mutants ont une apparence presque humaine. Leurs corps parfaits sont cependant entièrement recouverts d'une enveloppe métallique (voir p. 64). Ils se disputent le titre de prince des Mutants, sous l'œil impartial d'Agonosvos.

Uttgard, La Cité Suintante

Uttgard est une antique cité en ruines datant du Tragique Millénaire. Sise au milieu d'un sombre marécage, en plein cœur de la Schwarzwald, son évocation cause l'effroi dans le cœur de tout Chevalier Génétique. Envahie par une végétation dangereusement luxuriante, Uttgard est également la cité des Utters, aussi appelés "Visqueux" par les Chevaliers Génétiques. Les ruines de béton sont reliées entre elles par un infernal réseau de passerelles en lianes et d'innombrables cahutes de bambou noir sont établies au pied de chaque bâtiment. La Cité Suintante est la demeure de Belialus, le Prince des Mutants. Ce dernier règne en tyran absolu sur les Visqueux.

Les Utters sont des mutants proches des amphibiens, dont ils partagent plusieurs caractères. D'une taille inférieure aux humains, ils ont la peau visqueuse aux teintes verdâtres et brunâtres qui leur permettent les échanges respiratoires avec le milieu extérieur. Leurs yeux globuleux dotés d'une membrane translucide qui les rendent capables de voir parfaitement dans l'eau ne sont pas sans rappeler ceux des goules. Mais la comparaison avec les terrifiants prédateurs marins s'arrête là.

Les Utters ont les jambes arquées d'une grenouille. Leur large bouche semble démunie de dents mais peut happer une proie aussi grosse qu'un jeune humain. Ils fabriquent des outils rudimentaires et ont appris à se servir des particularités étranges des marais. Ils sont capables de maîtriser les Flammes Ethérées.





Bestiaire de la Schwarzwald

Il est bien entendu strictement impossible d'établir un bestiaire, même approximatif, des créatures étranges peuplant cette impénétrable forêt. Ici ne se trouvent donc recensées que quelques indications concernant certains des grotesques les plus répandus ou les plus "dignes d'intérêt"...

• Crevasseur

Les crevasseurs sont une espèce de crabes fouisseurs mutants qui hantent les nombreux marécages de la forêt. Hauts de 2 mètres pour un diamètre triple, ces monstres sont les principaux prédateurs des Sonog'g mais ils ne rechignent pas devant toute créature à sang chaud plus grande qu'un lapin...

La technique d'attaque favorite des Crevasseurs consiste en un enfouissement partiel dans la boue ou la vase puis une attaque-éclair sur la proie. Une fois saisie par une pince, la victime est entraînée vers les terribles mandibules de la créature pour y être déchiquetée.

En cas de jet d'attaque critique avec une longue arme d'estoc (pique, lance), l'opposant a réussi à toucher une partie du crevasseur non protégée par l'armure.

Les crevasseurs sont quelquefois utilisés comme monture de guerre par les Visqueux.

Artisanat (travail du cuir) : La carapace de crevasseur, une fois traitée correctement, permet de confectionner une armure souple, résistante, et nécessitant un minimum d'entretien. Il va de soi que de telles armures sont rares et hors de prix (plus de 2.000 souverains).

Armure	Abs.	Enc.	Autre TAI	Comp.	Rnds
Chitine	1D4+5	légère	+/- 1	25 %	2

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4d6+10	27-28
CON	3d6+10	20-21
TAI	4d6+10	27-28
POU	4d6	14
DEX	5d6	17-18
PV Moyens		24

DEP Course 6, Progression en sous-sol 2

Armure : Carapace de chitine (1d4+5)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +3d6

Armes : *Pinces* 45 %, Dégâts 2d6+MD ; *Mandibules* 65 %, Dégâts 3d6.

Compétences : Se cacher 80 %.

Mutations : Gigantisme (8), Epiderme renforcé (3).

Habitat : Terrains meubles et marécageux.

• Papillon-vampyre

Les papillons-vampyres sont d'énormes papillons aux ailes noires, vertes et violettes dont le motif évoque une silhouette féminine. Leur longue trompe rétractile munie d'une ventouse griffue et sécrétant un poison paralysant leur permet, tels des lamproies, de sucer le sang de leurs victimes. Ils attaquent généralement par groupe de 2d6 individus, leur venue étant signalée par un léger bruissement de leurs ailes. La trompe pouvant atteindre plus de 2 mètres, il n'est pas toujours aisé d'abattre une de ces créatures au contact à moins de se contenter de lui trancher l'appendice buccal avant que la paralysie ne gagne la victime...

Potion : La sécrétion paralysante (VIR : 2d6, effets voir Hawkmoon Nouvelle Edition page 161) des papillons-vampyres peut être isolée par quelqu'un possédant la compétence Potions.

Artisanat (travail du cuir) : La langue des papillons-vampyres peut être utilisée pour confectionner un fouet exotique qui est à la fois efficace et d'aspect dissuasif !

	Base	Dégâts	PdS	FOR/DEX	Prix
Fouet vampyre	05	1d3+1	5	9/10	500

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	2d6	7
CON	1d6	3-4
TAI	1d3+1	3
POU	-	-
DEX	3d6	10-11
PV Moyens		4

DEP Vol 8

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : n. a.

Armes : *Trompe perforante* 55 %, Dégâts 1d6+Paralysie.

Compétences : Esquive 80 %.

Mutations : Gigantisme (4), Organe supplémentaire - trompe (2), Sécrétion paralysante (2).

Habitat : Zônes de fougères et bois pas trop denses.

• Misgoï

Les misgoïs sont de petites boules de poils d'ordinaire impassibles et endormies. Mais ces adorables créatures apparemment inoffensives sont périodiquement assoiffées de sang. Lorsqu'elles sont prises de frénésie sanguinaire, elles se jettent par dizaines sur tout animal vivant ou mort pouvant satisfaire leur appétit vorace.

Les caractéristiques ci-dessous tiennent compte de ces deux états : léthargique/frénétique.

Potion : Les poils de misgoïs réduits en poudre sont considérés comme un aphrodisiaque efficace par les Chevaliers Génétiques... Une dose est vendue 20 à 50 marks d'argent.



Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1d6/1d6+4	3-4/7-8
CON	1d6+3	6-7
TAI	1d3	2
POU	4d6	14
DEX	1d6/1d6+10	3-4/13-14
PV Moyens		4

DEP Course 9, Bonds dans les arbres 9

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1d6

Armes : *Mâchoire infernale* 50 %, Dégâts 1d10.

Compétences : Esquive 70 %, Sentir/Goûter 60 %.

Mutations : Mâchoire infernale (5).

Habitat : Arbres denses, clairières pas trop lumineuses.

• Sonog'g

Parmi les créatures bestiales et affamées de la Schwarzwald, les sonog'gs sont une apaisante exception. S'ils ressemblent à d'imposants éléphants de mer, ce sont malgré tout des créatures intelligentes, sages, et sensibles qui, aussi étonnant que cela puisse paraître, en connaissent long sur la nature et la psychologie humaine. Bien qu'ils soient capables de s'exprimer dans une variante déformée de la Langue Commune, certains savants-sorciers les soupçonnent à raison d'être télépathes.

Le plus vieux sonog'g connu vit dans les ruines d'une antique cité appelée Fresgau, non loin de la Mer d'Alsaz. Quelques rares aventuriers assez fous pour traverser la Schwarzwald viennent parfois consulter l'Oracle de Fresgau pour les questions les plus diverses.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+5	15-16
CON	3d6	10-11
TAI	3d6+6	16-17
INT	3d6+6	16-17
POU	4d6	14
DEX	1d6+3	6-7
PV Moyens		14

DEP Nage 6, Ramper 2

Armure : Peau épaisse (1d4)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d6

Armes : *Défenses* 35 %, Dégâts 1d8+MD.

Compétences : Langue commune 30 %, Sagacité (télépathie) 100 %.

Mutations : Intelligence (3), Lecture des pensées (5), Intelligence communautaire (3).

Habitat : Marais.

• Farfadet

Les farfadets sont les cousins mauvais du petit peuple des forêts. Leur apparence est tout de même un peu différente : hauts comme trois pommes (entre 50 et 80 cm), de grandes oreilles pointues, des yeux de félin, et un large sourire révélant des dents acérées.

Ils aiment par-dessus tout jouer des tours pendables aux humains. Leur approche préférée est sans doute de se faire passer pour un gentil petit peuple amical et fêtard avant d'endormir les victimes insouciantes et de les dévorer (au mieux) ou de les torturer inlassablement (au pire). Les farfadets sont très inventifs en matière de torture humaine...

Le roi Blaka règne péniblement sur les innombrables clans de farfadets dans toute la Schwarzwald.

Potion : Les dents de farfadets réduites en poudre ivoirine sont réputées aiguiser tous les sens d'un consommateur. Une dose nécessite un dentier complet (46 dents !) et accorde un bonus de 1 en DEX et 20 % dans toutes les compétences de perception pour 2d6 heures. Une dose coûte 300 marks d'argent.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	1d6+4	7-8
CON	2d6	7
TAI	1d4+3	5-6
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	3d6+6	16-17
PV Moyens		5

DEP Course en forêt 9, Déplacement arboricole 8

Armure : Cuir souple (1d6-1)

Modificateur aux Dégâts Moyen : -1d4

Armes : *Lance courte* 55 %, Dégâts 1d6+1+Md, PdS 15 ; *Arc de chasse* 70 %, **Dégâts** 1d6+1, **Portée** 60 m, **PdS** 6.

Compétences : Déplacement silencieux 80 %, Esquive 90 %, Se cacher 60 %.

Mutations : Diverses...

Habitat : Forêt dense.

• Zarakn

Les zarakns sont d'étranges créatures humanoïdes, mi-hommes, mi-araignées. On peut observer que leur torse et leurs jambes sont grossièrement humaines bien qu'elles soient recouvertes d'un court pelage noir luisant, et leurs mains se terminent par des appendices ressemblant à des pattes d'arachnide aux multiples articulations.

La tête des zarakns est totalement inhumaine : chélicères acérés en guise de bouche et multiples (2d10) petits yeux noirs répartis sur toute la face.

Potion : Les yeux de zarakn s'arrachent chez les "prophètes", "voyants", et autres charlatans de tout poil. L'ingestion d'un œil de zarakn est censée produire des visions prophétiques du futur plus ou moins lointain. Arnaque ou pouvoir réel ? Un œil coûte 20 marks d'argent.



Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6	10-11
CON	3d6	10-11
TAI	3d6	10-11
INT	3d6	10-11
POU	3d6	10-11
DEX	3d6+3	13-14
PV Moyens		10-11

DEP Course 8

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Griffes* 55 %, Dégâts 1d4+MD.

Compétences : Chercher 90 %, Sentir/Goûter 60 %.

Mutations : Hybride (2), Organes supplémentaires - yeux (2).

Habitat : Forêt dense...

Visqueux (ou Utters)

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+2	12-13
CON	3d6+2	12-13
TAI	1d6+4	7-8
INT	3d6-2	8-9
POU	3d6	10-11
DEX	2d6	7
PV Moyens		10-11

DEP Course 8, Nage 6

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Lance de bois* 50 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 25 ; *Flammeur* 50 %, Dégâts 4d4, Portée 20 m, PdS 5.

Compétences : Artisanat [Tressage] 50 %, Déplacement silencieux 70+1d10 %, Ecouter 90+1d10 %, Langue Commune 10+1d10 %, Pister 60+1d10 %, Se Cacher 80+1d10 %.

Traits Particuliers : Corps trapu, visage bouffi à l'apparence amphibienne, yeux globuleux, peau visqueuse, rares cheveux noirs et filasses, voix aux sonorités étranges et coassantes, pagne tressé.

Mutations, Tares, et Malformations : Adaptation : immunité aux radiations (3), Adaptation : peau visqueuse adaptée à la vie aquatique (2), Vision nocturne (2), Corps déformé : yeux globuleux.

La Porte Suintante

Les phénomènes étranges et inquiétants qui constituent le lot commun des environs de la Cité Suintante proviennent pour la plupart de ce que Uttgard contient en son sein.

Enfouie au fin fond de la jungle humide de la cité se trouve une porte dimensionnelle ouvrant vers un autre plan du Multivers. La Porte Suintante est un gigantesque portail haut d'une vingtaine de mètres, gravé d'incompréhensibles bas-reliefs alambiqués et couvert d'un liquide visqueux et bulleux semblant suinter de ses propres montants. Le portail est en permanence entrouvert, laissant échapper dans notre monde une vapeur glauque et poisseuse, et parfois d'étranges créatures n'ayant rien de terrestre. Rares sont les humains ayant outrepassé ses portes. Tous les chamans visqueux doivent pourtant, raconte-t-on, effectuer un séjour initiatique de l'autre côté de la porte afin de mériter leur charge.

Les Flammes Ethérées

Ces mystérieux phénomènes ressemblent à des feux-follets et sont aussi connus sous le nom de "pâles-flammes". Ils se présentent comme des petites flammes d'un bleu électrique mais n'émettant apparemment aucune chaleur. Il s'agit en fait de créatures étrangères à notre monde ayant franchi la Porte Suintante. Si elles ne donnent pas l'impression de posséder une quelconque intelligence, elles semblent toutefois munies d'un sens aiguisé pour repérer les animaux à sang chaud dont elles se repaissent. Elles s'assemblent alors en groupes de dizaines voire centaines d'entités et encerclent progressivement leur proie avant de fondre dessus dans un bruissement comparable à celui produit par un gros moustique.

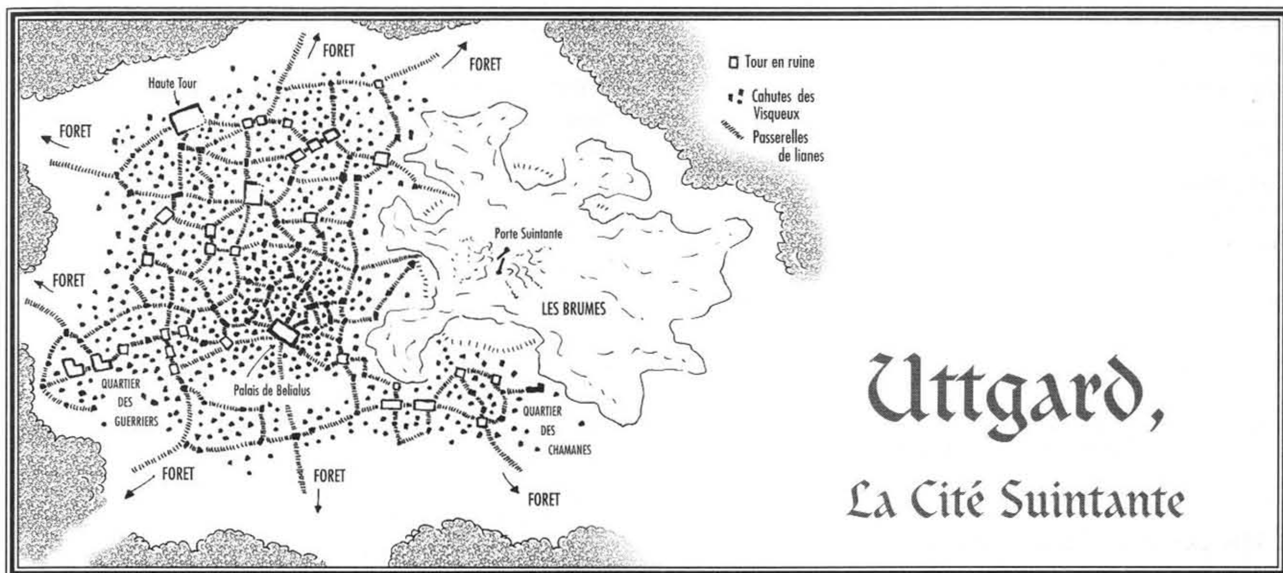
Leur contact provoque un choc électrique violent qui peut assommer et même tuer un être humain.

Il est très vivement conseillé d'éviter à tout prix d'être encerclé par ces créatures apparaissant çà et là dans le marais. Seuls les Utters semblent capables de manipuler les pâles-flammes. A l'aide de "flammeurs", petits bâtons métalliques enchantés par les soins de leurs chamans, ils sont capables de capturer puis de libérer à volonté jusqu'à une dizaine de ces créatures. Ces flammeurs peuvent être utilisés par tout humain normal réussissant un jet de Chance.

Le Palais Innommable

Tapi au cœur de la Schwarzwald se dresse le seul véritable édifice de la forêt. Conglomérat de baraquements de pierre et de bois, le Palais Innommable est la demeure d'Agonosvos. Les voyages de ce dernier l'emmenant régulièrement hors de son domaine, il confie la gestion de ses secrets à ses deux plus fidèles serviteurs : **Zyynn la fée-sorcière** et **Thorogg le Cyclope**.

Bien que rares soient les légendes qui parlent de ce palais, il circule quelques rumeurs sur ce mystérieux domaine. Depuis des centaines d'années, Agonosvos y mène ses expériences sur la mort et les mutations. Il y accumule des richesses et un savoir incommensurables. La bibliothèque du palais est certainement la plus importante d'Europe sur tout ce qui a trait à la génétique et aux manipulations du vivant comme du mort...



Uttgard,

La Cité Suintante

Flammes Ethérées (ou Pâles-Flammes)

POU : 3d8+8

PV moyens : n. a.

Armure : n. a.

DEP : Lévitation 5

Armes : *Contact électrique* 50 %, Dégâts 1d4 inamortibles par l'armure (4d4 si la pâle-flamme est projetée par un flammeur).

Compétences : Repérer une créature à sang chaud dans les 20 mètres 90 %, … 50 mètres 50 %, …100 mètres 20 %.

Traits Particuliers : Petites flammes bleutées aux reflets métalliques miroitant mesurant une dizaine de centimètres de haut (une vingtaine pour les plus âgées).

Règles spéciales : Les flammes éthérées sont invulnérables à toutes les attaques physiques. En cas d'attaque, elles modulent les dégâts qu'elles infligent, généralement en fonction de la masse de leur proie pourchassée. Une fois tuée, celle-ci est rapidement submergée et recouverte par les pâles-flammes cherchant à se repaître de sa chaleur corporelle.

Seuls les rituels magiques des chamans visqueux peuvent, dans une certaine mesure, contrôler les pâles-flammes.

Une fois "lancées" par un flammeur, elles meurent au contact de la cible (en infligeant 4d4 points de dégâts) ou du moins après quelques secondes…

Après la conquête du Ténébreux Empire, Agonosvos va mystérieusement donner l'ordre à ses deux lieutenants de mener une expédition pour prendre Ulm. Que cherchera à faire le Maître des Mutants par cette action, vouée à terme à l'échec ? S'approprier le trésor de l'Ordre ? Profiter de l'invasion pour se tailler un fief en Germanie ? Nul ne le sait mais Zyynn et Thorogg réussiront à mettre sur pied la plus terrifiante armée de mutants jamais vue et à prendre Ulm en 5296. Ils seront délogés quelques semaines plus tard par l'action combinée des légions ténébreuses, des Chevaliers Génétiques, et de plusieurs troupes de mercenaires au prix de lourdes pertes.

Zyynn

FOR 03	**CON 05**	**TAI 03**	**INT 20**	**POU 19**
DEX 19	**APP 18/2**			

Points de Vie : 99 (!)

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : -1d6

Armes : Aucune

Compétences : Art (Séduction) 99 %, Artisanat (Torture) 99 %, Esquive 99 %, Sagacité 99 %.

Traits Particuliers : Créature mutante d'une vingtaine de centimètres de haut. Toute la partie droite du corps de Zyynn prend l'apparence d'une frêle et superbe jeune femme dotée d'ailes translucides et délicates. Son côté gauche quant à lui est celui d'un cadavre brûlé en décomposition, doté d'ailes membraneuses… Le caractère de Zyynn reflète bien cette dualité, tantôt aimable et aguicheuse, tantôt sadique et perverse. En l'absence du maître, toute la "maisonnée" lui obéit. Agonosvos s'assure sa fidélité en gardant autour du cou un médaillon contenant le cœur de la petite fée-sorcière.

Thorogg

FOR 27	**CON 24**	**TAI 24**	**INT 05**	**POU 14**
DEX 14	**APP 04**			



Points de Vie : 24

Armure : Peau épaisse (1d4+1)

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Hache d'arme en obsidienne* 100 %, Dégâts 1d10+2+MD, PdS 25.

Compétences : Bagarre 109 %, Lutte 90 %, Sentir/Goûter 99 %, Pister 80 %.

Traits Particuliers : Thorogg n'a pas plus de subtilité que son apparence ne le suggère. Armé de sa lourde hache en obsidienne écarlate, c'est un redoutable monstre de combat aux colères sanguinaires.

Personnalités de Germanie

Zaak Logren, Connétable du Loup et Gouverneur de Germanie

Ce fou sanguinaire fut placé à la tête de la Germanie conquise par un Meliadus désireux de voir "ses" provinces pleinement pacifiées et en de bonnes mains. Logren s'acquitta de sa tâche avec une terrible efficacité. Aidé du Haut Commandeur Hyène Orgo Gelfrodd, il fit pousser les potences et les bûchers comme des champignons et établit un système agricole basé sur l'exploitation intensive de la terre et des esclaves chargés de la cultiver. Son palais de Bayreut, promue nouvelle capitale de la Germanie, est un vrai palais des horreurs. Les riches tentures ornant les murs offrent des contrastes de styles et de couleurs, si prisés des Granbretons, à un degré rarement atteint. Des "orgues granbretons" jouent en permanence des airs grandioses et dissonants alors que des esclaves imberbes au regard vide s'activent avec une lassitude infinie...

Logren a une apparence terrifiante. Le sommet de son crâne ayant été emporté par un trait d'arbalète en Eire, il a été remplacé par une calotte métallique ornée de pointes en acier. Tout dans l'apparence du gouverneur de Germanie symbolise la brutalité et la perversion extrême de sa nation.

Lors de la révolte de son maître, Logren quitta précipitamment Bayreut pour la Granbretanne, où il participa à la Bataille de Londra. Son corps ne fut jamais retrouvé et la légende lui attribua des méfaits dans toute l'Europe durant de nombreuses décennies. Peut-être certains de ces racontars sont-ils vrais...

Zaak Logren

FOR 15	**CON 20**	**TAI 14**	**INT 14**	**POU 18**
DEX 14	**APP 07**			

Points de Vie : 17

Armure : 1d10+2+1d6 (Plaques granbretonnes et Armure tissée)

Alliance : +0, -105

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre à deux mains* 133 %, Dégâts 2d6+2+MD, PdS 19 ; *Marteau de guerre* (main droite) 72 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; *Marteau de guerre* (main gauche) 67 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; *Dague barbelée** 55 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Lance-feu* 40 %, Dégâts 5d6, Portée 50 m, PdS 6.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 80 %, Artisanat (Torture) 100 %, Bagarre 87 %, Equitation 90 %, Esquive 45 %, Piloter Ornithoptère 35 %.

Traits Particuliers : 46 ans, 180 cm, 85 kg, corps trapu, calotte crânienne en acier, petits yeux porcins, visage blême sous son masque, regard halluciné, voix enrouée, hurle plus qu'il ne parle, armure de plaques granbretonnes richement décorée et maniaquement entretenue portée par-dessus des vêtements bouffants aux motifs malsains et grotesques (des scènes de torture). Il n'enlève jamais son masque de Loup au faciès terrifiant.

Passions Directrices : Loyauté (Meliadus) 18, Folie (Psychopathe) 16, Travers (Sadisme) 15, Loyauté (Huon) 13.

* La dague barbelée est plus un instrument de torture qu'une arme de combat. Elle peut s'utiliser dans les deux cas en utilisant la compétence appropriée. En cas de jet critique dans la compétence Artisanat (Torture), les dégâts sont triplés et non doublés.

Orgo Gelfrodd, Haut Commandeur Hyène en charge de la pacification de la Germanie

Orgo Gelfrodd, surnommé "l'Ogre" par la population de toute la Germanie, est l'instrument préféré de Logren. Comme tous les membres de son ordre, Gelfrodd possède un sens subtil de la "pacifi-







cation impériale". En permanence sur le terrain, il s'applique avec un zèle maniaque à faire respecter la "pax granbretanna" dans toute son horreur. Non dénué d'intelligence, Gelfrodd sait récompenser richement tout individu même non granbreton qui lui prouve sa fidélité. Cette politique a depuis longtemps prouvé son efficacité. Les plus vils collaborateurs, les plus lâches bourgeois, et les sympathisants de toute sorte n'hésitent pas à passer des marchés fructueux avec Gelfrodd ou ses agents.

Orgo "l'Ogre" Gelfrodd

FOR 19 **CON 18** **TAI 19** **INT 15** **POU 16**
DEX 15 **APP 14**

Points de Vie : 19

Armure : 1d10+2+1d6 (Plaques granbretonnes et Armure tissée)

Alliance : +4, -97

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Masse lourde* 109 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 20 ; *Gantelet de métal* 101 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 12 ; *Hache d'armes* 85 %, Dégâts 1d8+2+MD, PdS 15 ; *Lance-feu* 67 %, Dégâts 5d6, Portée 50 m, PdS 6.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 87 %, Artisanat (Torture) 99 %, Bagarre 101 %, Equitation 85 %, Esquive 57 %, Marchander 62 %, Sagacité 37 %.

Traits Particuliers : 40 ans, 207 cm, 106 kg, corps immense, cheveux noirs longs et élégamment coiffés, regard méprisant, visage pâle et émacié sous son masque, parle sur des tons méprisants ou cajoleurs mais toujours ironiques, armure de plaques granbretonnes aux teintes pourpres décorée de petits crochets de métal, gantelets ornés de pointes acérées, masque de Hyène grimaçante aux yeux de rubis.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 16, Travers (Sadisme) 17, Travers (Nécrophilie) 14.

Karl Lobkowitz, Prince de Berlin

Lorsqu'il succède à son père Horst, vaincu en duel par l'une de ses propres esclaves (Katinka van Bak) en 5284, Karl n'a que 30 ans. Personnalité trouble à la sexualité tourmentée, le nouveau prince de Berlin est alors théoriquement le personnage le plus puissant de Germanie. Les faits ne sont pas aussi flatteurs. Même si Karl est un individu intelligent et ambitieux, son armée est trop morcelée, son trésor trop vide, et sa dépendance vis-à-vis de l'Ordre des Chevaliers Génétiques trop grande pour qu'il puisse prétendre à une quelconque réunification de la Germanie sous son égide. L'entrée en scène de l'Empire Ténébreux semble donc représenter une véritable aubaine pour le prince de Berlin...

A l'issue de la conquête granbretonne, un Meliadus plein de mansuétude l'autorisera à entamer une carrière involontaire de gymnaste sexuel à la Cour de Huon. Karl y connaîtra une fin tragique aussi trouble que son règne.

Karl Lobkowitz

FOR 08 **CON 10** **TAI 15** **INT 17** **POU 12**
DEX 14 **APP 19**

Points de Vie : 13

Armure : 1d10+2+1d6 (Armure de plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière lourde en maître-acier* (voir p. 108) 86 %, Dégâts 2d4+2+MD, PdS 32 ; *Dague* 76 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Diplomatie) 80 %, Europe du Tragique Millénaire 50 %, Langue Germanique 90 %, Moscovien 67 %, Langue Commune 90 %.

Traits Particuliers : 36 ans, 187 cm, 79 kg, grand et sec, long visage efféminé à la beauté troublante, voix aiguë, yeux pers (l'un bleu, l'autre vert) au regard n'osant jamais fixer son interlocuteur, vêtements d'apparat couverts d'or et de pierres précieuses.

Passions Directrices : Travers (Homosexualité) 14, Loyauté (Famille) 12, Travers (Intrigue) 12.

Fridrich O'Pointte, Archiduc de Bayern

Archiduc de Bayern depuis la mort "accidentelle" de son neveu Guy qu'il fit secrètement assassiner en 5285, Fridrich ne laisse personne indifférent. Ses opinions vont souvent à l'encontre de la volonté de ses meilleurs conseillers et sont aussi tranchées que mûrement réfléchies. Ses silences sont lourds et fréquents.

Ce comportement lunatique cache une intelligence redoutable qui dérange et déstabilise ses adversaires.

Nul n'explique la disparition soudaine de Fridrich en 5286. Tout aussi soudaine fut sa réapparition en 5292, peu après la déroute du comte Echevain von Aisch qu'il avait désigné comme étant le régent juste avant son départ. Mais Fridrich fit rapidement taire tous les commentaires en reprenant en main son fief avec une fermeté tout à fait inhabituelle.

Lors de l'invasion du Bayern, Fridrich montrera une détermination inflexible et chargera l'obergeneral Von Karmann des pleins pouvoirs militaires. En dépit des talents stratégiques de l'obergeneral, les troupes ténébreuses sembleront toujours avoir une longueur d'avance sur les troupes bayernoises. Celles-ci finiront écrasées devant Regsburg. Jouant de ses origines granbretonnes, Fridrich retournera sa veste et jurera fidélité à Huon.

Il parviendra à devenir un connétable du Faucon particulièrement influent à la Cour du gouverneur Logren. Mais le nouveau Fridrich est-il bien le même que l'ancien ?

Fridrich O'Pointte

FOR 12 **CON 13** **TAI 13** **INT 18** **POU 17**
DEX 12 **APP 14**

Points de Vie : 13

Armure : 1d10+2+1d6 (Armure de plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée large en maître-acier* 98 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS 40 ; *Dague* 60 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Lance-feu granbretonne* 50 %, Dégâts 5d6, Portée 200 m.





Compétences : Art (Diplomatie) 97 %, Europe du Tragique Millénaire 64 %, Français 50 %, Germain 90 %, Granbreton 90 %, Langue Commune 90 %, Million de Sphères 20 %, Sagacité 92 %.

Traits Particuliers : 53 ans, 178 cm, 79 kg, véritable crinière de cheveux roux parsemés de fils blancs, collier de barbe rousse, yeux brun foncé, visage aux traits nobles, nez droit, lèvres charnues, dentition de carnassier, voix mélodieuse, vêtu d'amples pourpoints noir et argent de cuir et de soie, chausses de cuir moulantes, cape de fourrure brodée d'argent, nombreuses (et lourdes) bagues.

Passions Directrices : Travers (Anticonformiste) 16.

Reinbold von Meinsfell, Kamarade-Duc de Hanovrie

Reinbold, élu avec près de 99 % des suffrages, succéda à son père immédiatement après sa mort des mains du comte Airain en 5292. Il se distingua aussitôt par une attitude à la fois dans la droite ligne de Rorgg (nationaliste et militariste) et en même temps foncièrement indépendante vis-à-vis des anciens conseillers de son père, notamment granbretons.

Reinbold a juré sur le Bâton Runique la mort du comte Airain qu'il soupçonne de vouloir conquérir son duché ! La paranoïa de Reinbold, si elle l'a tenu à l'écart des manipulations de son entourage, est lentement mais sûrement en train de le faire tomber dans une sombre démence, encouragée par la Confrérie de la Bête. Pour l'instant, mis à part son amie d'enfance Valadia et les fidèles de la Confrérie, nul ne s'est aperçu de la folie rampante du kamarade-duc qui passe le plus clair de son temps enfermé dans ses appartements à peaufiner sa forme physique comme un vrai “Übermensch”.

L'invasion du Ténébreux Empire va le réveiller. Il mobilisera toutes les ressources de son fief contre l'envahisseur mais sera finalement écrasé à la bataille de Hanovr. Fait prisonnier, il sera envoyé à Londra… où il n'arrivera jamais ! Nul n'entendra plus jamais parler du jeune kamarad-duc de Hanovrie.

Reinbold von Meinsfell

FOR 18	**CON 20**	**TAI 16**	**INT 13**	**POU 10**
DEX 14	**APP 08**			

Points de Vie : 17

Armure : 1d10+2+1d6 (Armure de plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée bâtarde* 95 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ; *Arc de chasse* 90 %, Dégâts 1d6+2+1/2 MD, Portée 80 m.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 77 %, Ecouter 90 %, Equitation 73 %, Europe du Tragique Millénaire 28 %, Germain 90 %, Langue Commune 90 %, Pister 90 %, Sagacité 52 %.

Traits Particuliers : 29 ans, 190 cm, 91 kg, paraissant presque dix ans de plus que son âge réel, longs cheveux blonds raides, yeux verts constamment plissés, visage aux traits creusés, agité de tics lorsqu'il est contrarié, lèvres minces, voix toujours étrangement calme, corps musclé à outrance, vêtu de lourds vêtements aux teintes sombres.

Passions Directrices : Folie (Paranoïaque) 17.

Maximilian Hawkmoon, Duc de Köln

Le vieux duc est un homme respecté tant par ses sujets que par la haute noblesse de Germanie. Sa haute silhouette maigre et sa barbiche blanche sont devenues synonymes du personnage : Maximilian Hawkmoon, érudit parfois autoritaire, sévère mais juste, en impose naturellement à son entourage. Seul l'habile ambassadeur Tormwill saura manipuler à son avantage le vieux duc, allant jusqu'à lui faire renier son alliance avec la Hollandia lors de l'invasion de cette dernière.

La conquête des légions ténébreuses lui ouvrira les yeux… trop tard. Maximilian tentera alors des manœuvres répétées pour adoucir la domination granbretonne avant de se révolter ouvertement en 5295. Meliadus le mettra à mort de ses mains lors de cette même année.

Peu avant de mourir, Maximilian aura le temps d'envoyer un parti d'hommes sûrs pour contacter un important, et mystérieux, personnage de la scène européenne afin de quérir son aide. Qui Maximilian voulut-il ainsi prévenir ? Un agent du Bâton Runique, Gundor de Parye, le kzar de Moscovie, ou même le comte Airain ? Nul ne le sait car, que la mission ait abouti ou non, l'aide tant souhaitée ne vint pas…

Maximilian Hawkmoon

FOR 13	**CON 14**	**TAI 15**	**INT 16**	**POU 17**
DEX 12	**APP 18**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2+1d6 (Armure de plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière lourde* 80 %, Dégâts 2d4+2+MD, PdS 20.

Compétences : Art (Diplomatie) 107 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 70 %, Eloquence 80 %, Europe du Tragique Millénaire 49 %, Germain 90 %, Granbreton 30 %, Hollandien 80 %, Langue Commune 90 %, Sagacité 75 %, Scribe 90 %.

Traits Particuliers : 62 ans, 185 cm, 72 kg, cheveux et barbiche blancs, yeux verts, visage fin et ridé aux pommettes hautes, lèvres pincées, silhouette élancée, vêtements de coton aux teintes du duché (vert et or).

Passions Directrices : Loyauté (Famille) 16, Loyauté (Köln) 16.

Heinrich von Karza, Grand-Maître de l'Ordre des Chevaliers Génétiques

Heinrich von Karza est le Grand-Maître de l'Ordre des Chevaliers Génétiques depuis 5272. Il connaît par cœur les intrigues et les conflits politiques et militaires du continent. Cela ne l'empêchera pas de se faire manipuler par Huon qu'il rencontre en personne en 5285. Maintenant vieux et courbé, Von Karza n'en conserve pas moins un art du combat expérimenté et un physique impressionnant pour son âge. Adepte de la Fraternité de la Vraie Voie (voir page 66), Von Karza s'adonne chaque jour à des exercices physiques éprouvants.



Après avoir rejoint officiellement les forces granbretonnes, Von Karza revêtira un masque de connétable du Vautour et poursuivra une brillante carrière en tant que gouverneur adjoint du Sud germanique. Il finira assassiné en 5298.

Heinrich von Karza

FOR 13	**CON 13**	**TAI (12) 15**	**INT 16**
POU 18	**DEX 10**	**APP 17**	

Points de Vie : 14

Armure : 0/1D6 (Aucune ou Armure tissée)

Alliance : +23, -47

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée bâtarde* 100 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier* (Ecu) 90 %, Dégâts 1d2+Repousser, PdS 15 ; *Masse d'armes* 82 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20.

Compétences : Ancien Allemand 50 %, Art (Diplomatie) 97 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 109 %, Eloquence 79 %, Europe du Tragique Millénaire 95 %, Français 80 %, Germain 100 %, Hollandien 75 %, Langue Commune 100 %, Sweisser 100 %, Sagacité 86 %.

Traits Particuliers : 79 ans, 192 cm, 76 kg, vieil homme maigre et autoritaire à la présence imposante, chauve, yeux bleus délavés, regard inflexible, visage décharné et fortement ridé, voix enrouée et presque éteinte, toge grise et peu ostentatoire frappée de la croix de l'Ordre.

Passions Directrices : Haine (Mutants) 18, Travers (Intrigue) 12.

Sir Drek Tormwill, Erudit et Ambassadeur Général Granbreton

Drek Tormwill est un personnage ambigu ayant toujours refusé d'intégrer un ordre quel qu'il soit. S'il est totalement dévoué à la cause de son roi-empereur, l'Ambassadeur Général de Granbretanne à Berlin possède une personnalité éclairée qui lui a permis de gagner le respect de Karl Lobkowitz et l'amitié du vieux duc Maximilian Hawkmoon de Köln. Depuis son entrée en charge à la tête de toute la diplomatie granbretonne en Germanie, en 5285, Tormwill s'est plus comporté comme un érudit désireux de compléter et partager ses connaissances que comme un intrigant de Cour. Certains diront même l'avoir vu pleurer lors de la mise à mort de Maximilian par Meliadus. Mais que l'on ne s'y trompe pas, sous des dehors de vieux professeur amical se cache une intelligence politique et une force de persuasion sans égale.

C'est "grâce" aux manœuvres de Tormwill que les généraux de Berlin seront incapables de s'unir face à l'invasion des légions ténébreuses et que Maximilian acceptera de se joindre à la cause granbretonne. C'est également Tormwill qui sera l'artisan de la "conversion" de Dorian. Mais en toute connaissance de la folie granbretonne, le jeune duc saura se montrer plus malin que l'ambassadeur...

Tormwill est un passionné de musique. Il a construit un phonographe à disques de vinyle et, lorsque son emploi du temps ne lui permet pas d'y aller lui-même, il envoie régulièrement son secrétaire (Sander, de l'Ordre du Lièvre) à Bayreut pour y enregistrer des concerts prestigieux.

Drek Tormwill

FOR 11	**CON 12**	**TAI 16**	**INT 24**	**POU 18**
DEX 12	**APP 14**			

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière* 45 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15.

Compétences : Ancien Allemand 80 %, Ancien Anglais 80 %, Art (Musique) 90 %, Chercher 45 %, Eloquence 100 %, Europe du Tragique Millénaire 80 %, Français 100 %, Germain 100 %, Granbreton 100 %, Hollandien 100 %, Langue Commune 100 %, Maîtrise Technologique 55 %, Marchander 85 %, Monde Ancien 65 %, Sagacité 95 %, Scribe 100 %.

Expertise Scientifique : Phonographe (3)

Traits Particuliers : 51 ans, 192 cm, 76 kg, grande silhouette maigre et dégingandée, calvitie naissante, couronne de cheveux poivre-et-



sel, fin collier de barbe grise, yeux gris, regard intense lorsqu'il concentre son attention sur quelqu'un, vêtements bouffants et aux teintes claires.

Passions Directrices : Travers (Intrigue) 17, Passe-Temps (Musique) 16.

Berthold IV, Archevek de Germanie

Berthold IV est archevek de Germanie depuis 5278. Cet ancien inquisiteur au service du Sincère Repentir espanyien est un fanatique ambitieux et sanguinaire... Il s'entend particulièrement bien avec Von Karza, le grand-maître de l'Ordre Génétique. C'est ce dernier qui l'a convaincu de soutenir Echevain contre les autres princes lors de la guerre de la Ligue en 5291-92. Malgré la défaite du prétendant et le revers cinglant subi par l'Ordre, les relations entre les deux hommes demeurent très cordiales et Berthold ne désespère pas de rejouer un jour un rôle déterminant dans la politique germanique. Il ne saura toutefois pas tirer parti de la montée en puissance granbretonne et tentera maladroitement, et un peu tardivement, de rejoindre les troupes du Ténébreux Empire. Fait prisonnier après plusieurs années de "cohabitation" avec l'occupant, il finira sa vie comme esclave à Londra pour le plus grand plaisir des yeux lubriques de Huon...

Grâce aux nombreuses drogues qu'il prend quotidiennement, l'esprit de Berthold est jour et nuit en éveil. Sa toxicomanie lui permet une faculté de concentration et d'attention maximales. Néanmoins, un seul jour de manque et l'archevek se transformerait en un être détruit et incapable de penser à autre chose qu'à se procurer une nouvelle dose. Berthold quitte rarement Reichmünster, la cathédrale (voir p. 45).

Berthold IV

FOR 09	**CON 10**	**TAI 16**	**INT 19***	**POU 19***
DEX 09	**APP 14**			

Points de Vie : 13

Armure : Aucune

Alliance : +14, -46

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Dague* 57 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Ancien Allemand 85 %, Art (Diplomatie) 88 %, Art (Philosophie) 94 %, Art (Théologie) 106 %, Déplacement Silencieux 55 %, Eloquence 100 %, Europe du Tragique Millénaire 77 %, Evaluer 67 %, Germain 90 %, Hypnose 94 %, Langue Commune 100 %, Million de Sphères 12 %, Monde Ancien 80 %, Potions 80 %, Sagacité 100 %, Sentir/Goûter 44 %.

Expertise Scientifique : Acide 2, Drogues stimulantes 3, Poison 4

Traits Particuliers : 63 ans, 195 cm, 80 kg, vieil homme ridé, peau parcheminée, cheveux blancs coupés au bol, yeux noirs marqués de cernes qu'il tente de cacher par du maquillage, regard malicieux ou exalté, visage marqué par la vérole caché par une courte barbe blanche, voix claire et forte, toge noire brodée noir sur noir de discrets motifs bibliques.

Passions Directrices : Travers (Drogue) 18, Travers (Intrigue) 17.

* Les drogues de l'archevek augmentent son INT et son POU de 3 points ; en cas de manque, ces deux caractéristiques tombent à 6...

La Famille von Strako

La famille de Slesie a toujours représenté un ennemi potentiel pour l'Ordre des Chevaliers Génétiques. Depuis la création du Comté de Slesie en 4692 jusqu'à l'avènement de la République en 4991, les Von Strako s'opposèrent aux visées expansionnistes de l'Ordre qui possédait déjà de nombreuses terres en Slesie. La haine réciproque était telle que, même après la formation de la Marche de Slesie, l'Ordre mena dans l'ombre une politique agressive à l'égard des membres de la famille, qui connurent presque tous une fin "accidentelle" prématurée.

Depuis la mort de Detlef et Anita von Strako en 5283, c'est Herkart, l'aîné de leurs trois enfants, qui est le chef de famille officiel. Dans les faits, la famille est aujourd'hui réduite à ces trois derniers descendants qui, bien que poursuivant un objectif commun, à savoir la chute de l'Ordre de la Chevalerie Génétique et le retour des Von Strako sur le trône de Slesie, ont adopté des stratégies passablement différentes.

- **L'Aîné : Herkart von Strako**

Herkart est l'archétype du chevalier errant. De haute stature, toujours vêtu de son armure de plaques et de son armure tissée, son allure impressionnante est encore accentuée par son superbe destrier de guerre : Falke (Faucon). Herkart a passé de nombreuses années au sein de diverses compagnies mercenaires. Il en a conservé un sens aigu du combat, quelques souvenirs de guerre, et surtout un nombre impressionnant de connaissances, alliés, et autres vieux camarades de combat dans toute la Germanie.

Obsédé par sa vengeance, il songe de plus en plus à fonder sa propre compagnie et à reconquérir le fief familial par les armes. En attendant, il tente d'assouvir sa soif de sang génétique dans la compagnie de reîtres des Casques Rouges commandée par Frieda von Altburg qu'il juge pourtant bien trop timorée !

Herkart von Strako

FOR 17	**CON 16**	**TAI 16**	**INT 12**	**POU 16**
DEX 14	**APP 11**			

Points de Vie : 16

Armure : 1d10+2+1d6 (Armure de plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Epée longue* 120 %, Dégâts 2d8+MD, PdS 18 ; *Masse d'armes* 98 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; *Lance de cavalerie* 95 %, Dégâts 1d8+1+2d6, PdS 15 ; *Bouclier* (Ecu) 90 %, Dégâts 1d2+ Repousser, PdS 15 ; *Arc de chasse* 77 %, Dégâts 1d6+1+1/2MD, Portée 80 m ; *Dague* 70 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Pistolet à rouet* 65 %, Dégâts 2d6+1, PA 6, Portée 20 m, PdS 10.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 65 %, Artisanat (Légendes de Slesie) 66 %, Bagarre 94 %, Chercher 48 %, Déplacement Silencieux 32 %, Ecouter 34 %, Eloquence 62 %, Equitation 110 %, Esquive 84 %, Europe du Tragique Millénaire 24 %,



Monde Naturel 49 %, Pister 70 %, Sauter 62 %, Se Cacher 38 %, Sentir/Goûter 40 %.

Traits Particuliers : 33 ans, 192 cm, 99 kg, vêtements sombres de tissus épais, armure de plaques aux armoiries familiales cachées par des lacets de cuir, visage long, anguleux et buriné, couturé de cicatrices, yeux gris acier, cheveux blonds coupés ras, voix dure et rauque.

Passions Directrices : Loyauté (Famille) 18, Haine (Chevaliers Génétiques) 18, Travers (Brutalité) 12.

• **Le Cadet : Damian von Strako/Janosch von Häuser**

Damian est le cadet des fils de Detlef. Bien loin des aspirations grandioses de son frère aîné, il est intimement convaincu que l'Ordre ne peut être détruit que de l'intérieur. Il usurpe ainsi depuis plusieurs années l'identité d'un nobliau d'Obersax (une rencontre d'un soir ayant fini sa vie d'alcoolique dans les eaux de l'Elb) et commence à gravir avec succès les échelons de la hiérarchie de l'Ordre.

Damian/Janosch est maintenant en charge de la formation des nouvelles recrues de l'Ordre parmi les gens du commun à Ulm. Cette "compromission" a déclenché la colère de son frère qui répugne à toute implication avec les ennemis héréditaires de la famille.

Ce que Damian ignore, c'est que les deux jeunes frères du défunt Janosch von Häuser font également partie de l'Ordre et qu'ils sont susceptibles de percer à jour son stratagème dès la première confrontation. Heureusement pour le jeune homme, les frères Mirslav et Kaïl von Häuser sont pour l'instant sur le front de Pruss.

Damian von Strako/Janosch von Häuser

FOR 14	**CON 15**	**TAI 14**	**INT 17**	**POU 17**
DEX 14	**APP 15**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2 (Armure de plaques)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée bâtarde* 107 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ; *Bouclier entier* 90 %, Dégâts 1D4+Repousser, PdS 22 ; *Dague* 87 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Arbalète moyenne* 80 %, Dégâts 2d4 +2, Portée 60 m, PdS 10.

Compétences : Art (Musique) 34 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 47 %, Artisanat (Légendes de Slesie) 30 %, Bagarre 76 %, Baratin 80 %, Chercher 48 %, Crocheter 39 %, Déguisement 97 %, Déplacement Silencieux 82 %, Ecouter 65 %, Eloquence 40 %, Equitation 79 %, Esquive 61 %, Europe du Tragique Millénaire 19 %, Médecine Rudimentaire 62 %, Sagacité 40 %, Se Cacher 68 %, Sentir/Goûter 40 %.

Traits Particuliers : 25 ans, 181 cm, 77 kg, vêtements de cuir, armure officielle de l'Ordre, visage long aux traits avenants plus doux que celui de son frère, yeux gris, cheveux blonds coupés au bol, voix calme et posée.

Passions Directrices : Loyauté (Famille) 16, Travers (Téméraire) 15.

La Sœur : Alexa von Strako/Alexa

La jeune et belle Alexa est l'alliée discrète et efficace de ses frères à Bayreut. La Cité des Arts constituant un véritable foyer d'intrigues et le rendez-vous mondain obligé de toute la noblesse de Germanie (y compris pour les hauts dignitaires de l'Ordre des Chevaliers Génétiques), la place d'Alexa est primordiale pour les deux frères.

Outre son rôle d'agent de liaison (et souvent de médiatrice) entre le bouillant Herkart et le subtil Damian, Alexa est la maîtresse d'Erich Trommel, le consul permanent de l'Ordre à Bayreut. Les informations dévoilées sur l'oreiller ont déjà coûté la vie à de nombreux Chevaliers Génétiques.

Bien qu'ayant suivi une éducation semblable à celle de ses frères, Alexa a toujours manifesté une indépendance farouche. Cette volonté de liberté l'amena à commettre certaines erreurs de jeunesse qui l'ont considérablement mûrie. Après bien des étapes dans une vie mouvementée, elle officie depuis maintenant deux ans à Bayreut comme courtisane. Bien que relativement à l'aise financièrement, elle demeure fidèle à Bayreut tant par amitié envers Karla von Bruck que par goût de cette vie riche en confessions sur l'oreiller. D'une nature profondément romantique, Alexa pourrait s'enticher d'un personnage en valant la peine. Elle vivra alors des moments diffi-



La Calèche Automobile des Frères Von Richen

Description : Cet engin constitue la grande fierté des jumeaux inventeurs. Comme son nom l'indique, elle se présente comme une large calèche aux cuivres étincelants.

Munie d'un moteur à vapeur équipé d'une chaudière à charbon, elle peut atteindre les 50 kilomètres à l'heure. L'autonomie d'un réservoir à charbon plein est d'une centaine de kilomètres. Le conducteur, assis à l'avant des passagers, la dirige à l'aide d'un large volant de métal.

Vit. moy.	Vit. max.	Autonomie	Armure	PdS	Prix
30 km/h	50 km/h	100 km	6	50	30.000

Défauts : Effet retardé, il faut faire chauffer la chaudière durant 1D3 rounds avant de pouvoir commencer à avancer ; Effet progressif, l'accélération est très lente (+3 km/h par round).

Spécifications Techniques : Réalisation Mécanique de COMP 6, dépendant des Secrets Technologiques Moteur à Vapeur et Engrenages (Nouveau Secret Technologique de COMP 1).

Les Richenfières

Description : Les jumeaux Von Richen ont redécouvert le principe de la montgolfière. Se basant sur d'antiques textes, ils baptisèrent leur invention "richenfière". L'engin se présente comme une nacelle d'osier (6 places) suspendue à un ballon de soie de près de 20 mètres de diamètre gonflé à l'air chaud. Un épais cordage retient la richenfière au sol, bien qu'il soit théoriquement possible d'effectuer un véritable vol à son bord. Actuellement, six de ces richenfières trônent en permanence dans le ciel de Bayreut. Lors du siège de la cité, ces engins serviront autant de tours de gué que de plates-formes volantes de guerre. Malheureusement, quelques ornithoptères dépêchés sur place en auront rapidement raison...

Défauts : Brûleur séparé, les brûleurs (assimilés à des Lance-flammes) nécessaires au gonflage du ballon ne sont pas disposés sur la nacelle mais à terre, obligeant le ballon à se poser fréquemment (toutes les 1-2 heures).

Spécifications Techniques : Réalisation Mécanique de COMP 3, équivalent au Secret technologique "Dirigeable".

Arbalète de Poing

Inventée par les frères Von Richen, cette arme combine l'efficacité d'une arbalète légère et un encombrement minimal. L'arbalète de poing se fixe sur l'avant-bras par un bracelet de métal doré orné de motifs baroques, un ingénieux système de gâchette permettant de tirer en déclenchant un levier tenu dans la main. Afin d'éviter tout départ involontaire du coup, cette gâchette est dotée d'un dispositif de sécurité empêchant le tir tant qu'il n'est pas déclenché.

Base	Dégâts	Portée	PdS	PA	FOR/DEX	Prix
25	2D6+2	30 m	5	3	-/7	600

ciles avec sa conscience partagée entre son amour et la loyauté absolue qu'elle doit à ses frères.

Alexa von Strako

FOR 11 **CON 15** **TAI 12** **INT 15** **POU 16**
DEX 17 **APP 18**

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Arc de chasse* 89 %, Dégâts 1d6+1, Portée 80 m ; *Stylet* 60 %, Dégâts 1d4+1, PdS 10 ; *Epée large* 35 %, Dégâts 1d8+2, PdS 20.

Compétences : Art (Courtisane) 101 %, Art (Danse) 94 %, Art (Musique) 87 %, Artisanat (Performances Erotiques) 105 %, Bagarre 65 %, Baratin 89 %, Chercher 72 %, Crocheter 60 %, Déguisement 50 %, Déplacement Silencieux 99 %, Dissimuler (Stylet notamment) 86 %, Ecouter 85 %, Equitation 69 %, Esquive 70 %, Europe du Tragique Millénaire 32 %, Marchander 64 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Natation 60 %, Sagacité 64 %, Se Cacher 91 %, Sentir/Goûter 57 %.

Langues parlées : Germain 90 %, Langue Commune 90 %, Tchekien 70 %, Français 68 %, Hollandien 55 %.

Traits Particuliers : 23 ans, 172 cm, 59 kg, vêtements de soie légers et moulants mais richement brodés, visage ovale aux pommettes hautes, bouche charnue et sensuelle, yeux bleu clair légèrement en amande, longs cheveux mordorés, voix mélodieuse, fait siffler les "s" lorsqu'elle doit parler à haute voix.

Passions Directrices : Loyauté (Famille) 17, Amitié (Karla von Bruck) 15.

Max et Lothar von Richen, Savants/Sorciers de la Cité des Arts

Les jumeaux von Richen constituent tout à la fois une attraction et un potentiel technologique inestimable pour la Cité des Arts. Bien qu'âgés de seulement 35 ans, Max et Lothar sont au service de Bay-

reut depuis 12 ans et sont à l'origine de plusieurs inventions de la plus haute importance militaire ou... touristique !

Pas mal faits de leur personne, les frères von Richen sont tous deux des célibataires endurcis qui se consacrent exclusivement à leurs recherches. Cette situation a déjà fait l'objet de nombreuses rumeurs (infondées) au sein d'une population prompte à répandre (et créer) les plus extravagants ragots.

Max et Lothar von Richen, savants-sorciers

FOR 12	**CON 11**	**TAI 12**	**INT 21**	**POU 14**
DEX 16	**APP 14**			

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Arbalète de poing* 50 %, 1d6+2, PA 3, Portée 20 m ; *Gourdin télescopique (Matraque)* 45 %, 1d8+1+MD, PdS 10.

Compétences : Ancien Allemand 90 %, Ancien Anglais 80 %, Ancien Russe 75 %, Art (Musique) 35 %, Chercher 60 %, Europe du Tragique Millénaire 30 %, Maîtrise Technologique 99 %, Million de Sphères 5 %, Monde Ancien 51 %, Piloter [Calèche Automobile] 43 %, Réparer/Concevoir 115 %, Scribe 70 %.

Expertise Scientifique : Accumulateur 3, Automate 4, Calculateur 3, Dirigeable 3, Engrenages 2, Gaz 1, Générateur 3, Héliographe 2, Lance-Flammes 5, Mécanisme à Ressort 1, Moteur à combustion interne 4, Moteur à Vapeur 3, etc.

Savoirs Scientifiques : Combinaison d'Effets 3, Lois de la Miniaturisation 2, Voies de la Perfection 2, Science des Alliages 3 (Nouveau Savoir).

Traits Particuliers : 175 cm, 67 kg, corpulence légère, vêtements mal assortis, cheveux bruns en bataille, barbe en désordre, yeux bleus toujours dans le vague, nez en trompette, caractère introverti.

Passions Directrices : Passe-Temps (Science et Sorcellerie) 18.

Maître Dançek, Evolutionniste Français

Dans son laboratoire de l'Ile de Brume, en Friz, Dançek étudie les goules des mers depuis bientôt vingt ans. Il est certainement la personne vivante qui en sait le plus sur ces créatures.

Il a notamment élaboré diverses potions permettant le rejet sans douleur d'un embryon de goule implanté chez un humain. Malheureusement pour ses sujets d'expérience, les recherches de Dançek vont plutôt dans l'autre sens !

Dançek a passé des accords avec le roi des goules pour que ce dernier lui fournisse des embryons ainsi que des goules adultes (généralement des ennemis du roi...) en échange de quoi Dançek fournit à Karko'Gahar des capsules de brume en suffisance. Le savant a également un allié d'importance en la personne de Dekken.

Le rebelle hollandien lui fournit comme cobayes des marins et des paysans capturés lors de ses raids en échange de capsules de brume et de drogues hallucinogènes.

Les Capsules de Brume

Description : Ces petites capsules de métal sont de la taille d'un gros œuf. Elles contiennent une substance qui, au contact de l'eau, se transforme en une épaisse fumée à l'odeur nauséabonde. Une fois ouverte et lancée dans un élément liquide, la capsule permet la formation d'un nuage de fumée noire couvrant une zône d'environ 10 mètres cubes. La fumée se dissipe après 1D6+5 rounds. Toute personne prise pour la première fois dans le nuage est complètement aveuglée (voir HNE p. 106) et voit ses compétences dépendant de la vue (dont les compétences d'armes) tomber à CON x1 %. Les individus habitués à combattre dans ces conditions ne subissent qu'une perte de la moitié de leur pourcentage.

Les pirates de Dekken, comme les goules de Karko'Gahar, utilisent ces capsules pour créer la surprise et la panique chez leurs victimes. Considérez que ces deux groupes sont habitués à combattre dans cette fumée.

Défauts : Composant secondaire obligatoire, de l'eau à l'état liquide est absolument nécessaire à la formation du nuage de fumée. Ouvrir la capsule sous une forte pluie ne suffit pas (cela ne produira qu'une petite fumée résiduelle) ; la capsule doit être immergée pour produire ses effets maximaux.

Spécifications Techniques : Réalisation Alchimique de COMP 1, ne dépendant d'aucun Secret Technologique. Un jet de Réparer/Concevoir est nécessaire pour fabriquer la capsule métallique.

Dançek n'a que très peu l'occasion de converser avec des confrères, ou tout simplement des étrangers ayant un minimum d'érudition, aussi sera-t-il enclin à se montrer ouvert envers tout personnage ne se comportant pas en rustre.

Maître Dançek

FOR 10	**CON 13**	**TAI 12**	**INT 22**	**POU 16**
DEX 14	**APP 09**			

Points de Vie : 13

Armure : 3 (Cuir de goule sous sa toge)

Alliance : +12, -42

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Long Bistouri* 90 %, Dégâts 1d4+1+MD, PdS 5.

Compétences : Art (Chirurgie) 90 %, Eloquence 50 %, Hypnose 90 %, Maîtrise Technologique 40 %, Médecine Rudimentaire 99 %, Monde Naturel 50 %, Potions 80 %, Réparer/Concevoir 86 %.

Traits Particuliers : 57 ans, 172 cm, 65 kg, corpulence frêle, cheveux gris en bataille, yeux sombres continuellement plissés, longs sourcils blancs, menton fuyant, comportement ouvert mais calculateur, toge grise et tablier de toile taché de rouge sombre (sang séché...).

Expertise Scientifique : Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (3), Drogues Narcotiques (3), Drogues Psychotoniques (3), Gaz (1), Hormone de Croissance (2), Insensibilité (2), Mutation - physiologie reproductive des goules (4).

Savoir Scientifique : Science des Métabolismes (2)

Passions Directrices : Passe-Temps (Philosopher) 13, Travers (Sadisme) 11.

Dekken, Rebelle Hollandien et Pirate de la Friz

Dekken est l'ennemi acharné de la reine Brena de Hollandia. Duc de Hollandia, il fut déchu de son titre et de ses terres par celle-ci après avoir tenté de fomenter une rébellion pour s'emparer du pouvoir. Si la rébellion échoua grâce à l'intervention d'un parti de courageux aventuriers, Dekken n'en échappa pas moins à la corde grâce à son important réseau de partisans.

Contraint de fuir sa patrie, il trouva refuge avec une centaine de ses hommes dans les Iles de la Friz, base idéale pour élaborer de nouveaux plans d'action. Au fil des ans, Dekken et sa bande se sont transformés en pirates sanguinaires, secrètement alliés aux pirates scandins, aux goules de Karko'Gahar, et à Maître Dançek. Bien que cette vie de piraterie et de contrebande l'enrichisse passablement (chaque objet qu'il possède est le fruit de quelque rapine ou pillage), Dekken ne perd pas de vue son objectif ultime. Son réseau d'alliés et d'espions est toujours en activité et lui fournit tous les détails de la vie du royaume. Il pourrait bien réunir bientôt assez de soldats et d'influence pour tenter un retour remarqué en Hollandia...

Dekken

FOR 14	**CON 13**	**TAI 14**	**INT 16**	**POU 15**
DEX 12	**APP 14**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d6+1 (Cuir et Anneaux)

Alliance : +8, -71

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée large* 100 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Dague* 77 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Politique) 75 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 40 %, Baratin 75 %, Eloquence 80 %, Esquive 35 %, Natation 45 %, Navigation 70 %.

Traits Particuliers : 41 ans, 180 cm, 78 kg, corpulence moyenne, cheveux blonds virant au gris élégamment coiffés, yeux gris cernés, visage carré au nez aquilin, attitude cynique et égocentrique, pourpoint bouffant de soie écarlate, et lourdes bottes de cuir ouvragé d'origine espanyienne.

Passions Directrices : Accoutumance (Drogue) 16, Haine (Reine Brena) 16, Travers (Intrigue) 15.

Khorden, Commandeur Mante

Khorden-fen-Undaar n'est pas humain. Venu bien involontairement sur Terre suite à un sortilège lancé sur son plan d'origine, Khor-





den est un Kalderagh, une race du Multivers apparentée aux Vadhagh, dont font partie les Melnibonéens. Il cache soigneusement son apparence physique déroutante à l'aide de maquillages sophistiqués fabriqués par des serviteurs fidèles et muets, et porte en permanence une armure de plaques étrangement ciselée de motifs alambiqués. Khorden est apparu, il y a bientôt quinze ans, dans les ruines de Halapandur, en Granbretanne, où il fut fait prisonnier par une légion de Tigres en manœuvre. Huon, intrigué par l'apparence et les talents guerriers de l'étranger, s'entretint avec lui une longue nuit. A l'aube, le commandeur Khorden intégra l'Ordre de la Mante.

Khorden cherche désespérément à regagner son plan d'origine et se désintéresse totalement des vies humaines qu'il a sous ses ordres. Son extrême compétence dans l'Art de la Guerre fait toutefois de lui l'un des meilleurs généraux de Granbretanne. Le pacte qu'il a passé avec le roi-empereur Huon lui permet d'utiliser le fabuleux réseau d'espions granbretons pour ses propres investigations. Suivant des renseignements fournis par l'Ordre du Renard avant l'invasion, Khorden a décidé d'utiliser les talents d'Anika von Lingen, une érudite de Heid'bergge menant d'intéressantes recherches sur le Multivers. Il s'est rendu en Germanie sous la fausse identité du prêtre Olbeck de Bulgaria et a placé Anika sous étroite surveillance. Cette dernière ignore tout de son mystérieux commanditaire mais les indices qu'il lui fait parvenir pour orienter ses recherches dimensionnelles ne cessent de l'intriguer...

Khorden dispose d'une meute d'espions du Renard entièrement à ses ordres.

Khorden de la Mante/Olbeck de Bulgaria

FOR 18	**CON 18**	**TAI 18**	**INT 19***	**POU 25***
DEX 18	**APP 20***			

Points de Vie : 18

Armure : 0/1D10+4 (Aucune ou Armure de plaques renforcées en acier tourmenté)

Alliance : +0, -100 (Aux yeux du Bâton Runique, Khorden n'a rien à faire sur Terre)

Modificateur aux Dégâts : +1D6

Armes : *Epée longue barbelée* 205 %, Dégâts 2d8+1+MD, PdS 18 ; *Poignard kalderagh* 105 %, Dégâts 1d6+3+MD, PdS 15 ; *Arbalète* lourde 60 %, Dégâts 2d6+2, PA 4, Portée 80 m, PdS 10.

Compétences : Art (Chant de guerre kalderagh) 95 %, Bagarre 99 %, Chercher 70 %, Déplacement Silencieux 50 %, Equitation** 00 %, Esquive 90 %, Europe du Tragique Millénaire 15 %, Germain 40 %, Langue Commune 50 %, Million de Sphères 39 %, Monde Naturel 58 %, Orientation 66 %, Pister 67 %, Sagacité 75 %.

Traits Particuliers : 199 cm, 102 kg, géant svelte, engoncé dans une armure peinte de paroles de guerre kalderagh ou revêtu d'une robe de bure ne laissant apparaître que son visage, visage émacié mais étrangement harmonieux, peau pâle aux reflets pourpres, yeux jaunes en amande sans pupille, bouche sans lèvres, dents triangulaires aiguisées comme des rasoirs, longue chevelure noire, longs doigts dotés d'une articulation supplémentaire, voix douce tintée d'un accent indéfinissable. Lorsqu'il se mêle aux humains, Khorden a l'apparence d'un religieux maigre, au teint pâle, et aux yeux noirs.

* Son Apparence d'une dangereuse beauté, son Intelligence subtile, et sa force d'âme (POU) hors du commun sont tous d'une nature fondamentalement inhumaine et parfois incompréhensible qu'il tente de cacher en parlant peu.

** Ne connaissant pas les chevaux sur son plan d'origine, le Kalderagh demeure toujours méfiant face à ces animaux...

Passions Directrices : Folie (Retour dans son plan) 17, Loyauté (Huon) 04

Le Marquis de Ffürth

Difficile de trouver un personnage plus extravagant que le marquis de Ffürth ! Esthète visionnaire, protecteur de nombreux artistes et dandy mondain, les plus obscènes rumeurs circulent sur le marquis. Son attirance contre-nature pour les jeunes garçons (mais aussi les jeunes filles) n'est un secret pour personne, tout comme sa collection d'ouvrages érotiques des temps anciens.

Adoré par une partie de la noblesse éclairée, méprisé ou haï par les autres, Von Ffürth ne laisse personne indifférent. Ami de longue date des sœurs Von Bruck qui se disputent à l'occasion ses faveurs, le marquis est un hôte quasi-permanent de Bayreut. Riche à millions, il laisse son intendant Yecker gérer son vaste domaine bayernois. Passionné par les temps anciens et les œuvres d'art de l'Age d'Or, il lui arrive de financer des expéditions audacieuses aux quatre coins de l'Europe. D'une intelligence redoutable, il connaît bon nombre de secrets qui lui permettraient de faire chanter la moitié des princes de Germanie.

Mais le marquis de Ffürth n'est pas un simple noble débauché et focalisé sur les plaisirs déviants. En fait, il n'est même pas humain. Von Ffürth est un Kalderagh. Von Ffürth, ou plutôt Ulaar-yosh-Lenseï, est l'ennemi mortel de Khorden. Sur leur plan d'origine, c'est lui qui précipita Khorden dans les méandres du Multivers. Mais un mauvais hasard de la sorcellerie fit prendre à son âme le même chemin. Au contraire de Khorden toutefois, seul son esprit s'est retrouvé projeté sur la terre du Tragique Millénaire. Il parvint sans trop de peine à s'emparer du corps du marquis de Ffürth dans lequel il est maintenant prisonnier. Cachant le plus soigneusement possible sa nature, le nouveau marquis de Ffürth a deux objectifs : regagner son plan d'origine et éliminer définitivement son rival. Ce dernier n'a jamais rencontré Ulaar sous sa nouvelle enveloppe de "Von Ffürth" mais tous deux ressentiraient aussitôt la présence de l'autre s'il venaient à se trouver dans la même pièce.

Bien que la vie terrestre l'ennuie à mourir, il lui arrive de plus en plus souvent de prendre un plaisir malsain à jouer le rôle du nobliau efféminé. De même, il s'intéresse au passé troublé de la civilisation humaine et profite de son séjour involontaire pour amasser le plus de renseignements à son sujet. Il a fondé la Confrérie de la Bête pour tromper son ennui mais se rend parfaitement compte quel magnifique instrument de pouvoir cette secte est devenue.

Marquis de Ffürth

FOR 08	**CON 11**	**TAI 13**	**INT 26***	**POU 29***
DEX 15	**APP 16**			

Points de Vie : 12



Armure : Aucune

Alliance : +0, -100 (Aux yeux du Bâton Runique, l'âme d'Ulaar n'a rien à faire sur Terre)

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Dague* 40 %, Dégâts 1d4+2, PdS 15 ; *Pistolet à rouet miniature*** 60 %, Dégâts 2d6+1, PA 2, Portée 5 m, PdS 5.

Compétences : Art (Musique) 88 %, Art (Performances Erotiques) 99 %, Art (Politique) 95 %, Art (Théâtre) 94 %, Art (Torture) 144 %, Baratin 95 %, Eloquence 80 %, Natation 45 %, Sagacité 80 %.



Traits Particuliers : 52 ans mais n'en paraît qu'une quarantaine, mesure 175 cm, pèse 62 kg, corpulence faible, longs cheveux gris teints en blond, élégamment coiffés, yeux bleus charmeurs, visage fin et presque féminin, maquillage discret accentuant son androgynie, vêtements somptueux brodés et décorés à l'extrême.

* Son Intelligence subtile et sa force d'âme (POU) hors du commun sont d'une nature fondamentalement inhumaine et parfois incompréhensible qu'il cache soigneusement en singeant les humains.

** Ce pistolet est une commande spéciale aux jumeaux Von Richen. C'est un pistolet à rouet à canon court.

Passions Directrices : Travers (diverses formes de perversion) 18, Travers (Intrigues) 18.

Belialus et Armida, Princes des Mutants

Belialus est le prince autoproclamé des mutants de la Schwarzwald. Armida, sa sœur, est son plus terrible ennemi. Ces deux créatures se présentent comme des humains de métal. Leur corps aux formes sculpturales semble en effet entièrement composé d'un métal argenté pour Belialus et cuivré pour Armida.

Belialus doit une grande partie de son pouvoir au contrôle qu'il exerce sur les Visqueux. Ceux-ci le considèrent comme un dieu vivant, issu de la Porte Suintante. Armida joue à la perfection le rôle de la rebelle qui lutte contre le "tyran de la forêt". Ses principaux alliés sont les zarakns, les hommes-araignées.

Le conflit entre les deux mutants de métal embrase toute la Schwarzwald, impliquant périodiquement Blaka, le roi des farfadets (voir p. 51), Barkal'Gor, l'actuel meneur des goules de la Mer d'Alsaz, et un nombre incalculable de petits chefs de clan grotesques.

Même s'ils se font passer pour des dieux, Belialus et Armida ne sont que deux des nombreuses créations d'Agonosvos. Ce dernier les laissa s'échapper mais continue à suivre attentivement leur évolution.

Belialus et Armida

FOR 18	**CON 18**	**TAI 18**	**INT 18**	**POU 18**
DEX 18	**APP 18**			

Points de Vie : 18

Armure : 8 (Peau métallique)

Alliance : +4, -97

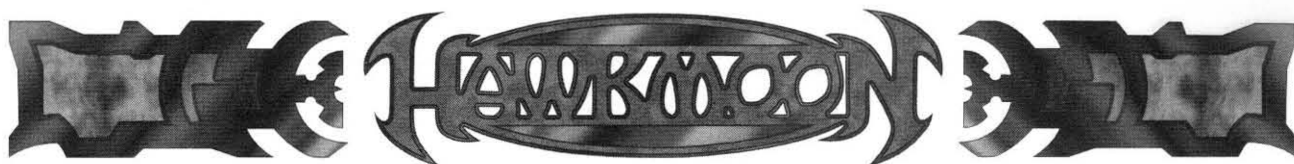
Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Bagarre* 108 %, Dégâts 2d3+3+MD ; *Lutte* 108 % ; *Projection de pâles-flammes* 58 %.

Compétences : Baratin 88 %, Connaissance de la Schwarzwald 108 %, Eloquence 108 %, Esquive 108 %, Million de Sphères 18 %, Sagacité 88 %.

Traits Particuliers : âge inconnu, 200 cm, 200 kg, corps parfait entièrement nu et imberbe, peau en argent (Belialus) ou en cuivre (Armida). Elevés ensemble par Agonosvos, ils ont exactement les mêmes caractéristiques et compétences.

Passions Directrices : Belialus - Travers (Paranoïaque) 18, Armida - Travers (Cannibale) 18.



Le Détecteur de Mutant

Description : Pour les aider à purifier la race germanique, les savants réunis par Von Zekberg ont élaboré un détecteur de mutation. Bien qu'il soit assez peu fiable, chaque nouveau-né rencontré y est exposé, ainsi que les étrangers voyageant sur les terres de l'Ordre. L'appareil se présente comme une sphère blanche d'où pointe une sorte de poignée en cuivre ciselé d'aspect baroque. Lorsque le détecteur est pointé à moins de 20 cm d'une cible, la sphère vire au rouge en l'absence de mutant ; en cas de présence, elle vire au vert... Ce seul fait est synonyme de mort certaine pour la pauvre créature...

Défauts : L'appareil n'est pas d'une efficacité absolue et n'a que 40 % de chance de détecter un mutant. Dans certaines circonstances, il peut également détecter un mutant là où il n'y a qu'une personne parfaitement normale. Lorsqu'il est utilisé sur un non-mutant et qu'un "00" est obtenu, la cible effectue un jet de Chance. En cas d'échec, la sphère vire lentement au vert...

Spécifications techniques : Réalisation Energétique et Biologique de COMP 5, dépendant du Secret Technologique Mutation.

Les Chevaliers Génétiques

L'Ordre, pris dans son ensemble, n'est autre que la plus puissante armée de Germanie. Les sergents, écuyers, arbalétriers, piquiers, mercenaires, et chevaliers forment un contingent de 50.000 individus répartis dans tout le pays. En entrant dans l'Ordre, les nobles renoncent à la plupart de leurs biens matériels, aussi les Chevaliers Génétiques possèdent-ils aujourd'hui de nombreuses terres et châteaux dans chaque province. Leur richesse est telle qu'ils peuvent traiter d'égal à égal avec la Guilde de la Baltik et les plus riches libres-cités. S'il n'était pas passé dans le camp de l'Empire Ténébreux avant même le début de la conquête effective de l'Europe, il aurait sans aucun doute représenté un obstacle majeur à l'invasion de la Germanie. Les Chevaliers Génétiques contrôlent directement trois territoires connus sous le nom de Marches Génétiques : la Marche de la Schwarzwald, la Marche de Pruss, et la Marche de Slesie. Près de 10.000 Chevaliers Génétiques parcourent sans cesse les autres provinces germaniques afin d'y exercer leur mission "purificatrice".

Le pouvoir des Chevaliers Génétiques est ténu dans les autres pays. Ils sont néanmoins présents en Hollandia, en Sweiss, ainsi que dans le Vieux Royaume de France. La plupart des autres contrées les craignent et les voient d'un mauvais œil en raison de leur fanatisme égalant celui du Sincère Repentir.

Chevalier Génétique

FOR 15	**CON 16**	**TAI 14**	**INT 12**	**POU 14**
DEX 14	**APP 11**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d10+2 (Armure de plaques)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée bâtarde* 70 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 20 ; *Lance de cavalerie* 70 %, Dégâts 1d8+1+2d6, PdS 15 ; *Fléau d'armes* 2M 50 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 15 ; *Bouclier entier* 50 %, Dégâts 1d4 +Repousser, PdS 22.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 40 %, Bagarre 85 %, Chercher 60 %, Doctrine Religieuse (Sincère Repentir) 80 %, Equitation 80 %, Esquive 50 %, Lancer 45 %.

Traits Particuliers : 25-45 ans, 185-190 cm, 80-110 kg, grande tunique blanche de lin frappée d'une croix noire.

Historique de l'Ordre

A l'origine simple compagnie de justiciers fondée par Gundor de Parye (voir "La France" p. 167), l'Ordre devint bien vite un noyau de fanatiques exterminateurs de mutants. Stationné en Bayern, l'Ordre des Chevaliers Génétiques ne cessa depuis de prendre de l'importance, tant militairement que politiquement.

Alors que Gundor se tournait vers d'autres projets, l'Ordre se transforma passablement sous l'influence de l'Eglise du Sincère Repentir. Sentant bien son potentiel, les hauts dignitaires de l'Eglise envoyèrent des émissaires chargés "d'encadrer" et de "restructurer" le mouvement. Leur tâche fut un succès total.

En quelques années, de 4920 à 4926, l'Ordre se dota d'une structure hiérarchique forte dominée par un grand-maître élu à vie, d'une bureaucratie efficace chargée de gérer au mieux ses biens, et d'une branche diplomatique spécialisée dans le démarchage auprès de la basse noblesse souvent en difficulté financière ou militaire.

L'édit de Nürnberg en 4929 officialisa le rôle de "purificateurs" que s'étaient attribués les Chevaliers Génétiques en leur octroyant le droit de confisquer les biens de tout mutant. C'est le début de l'édification de la colossale fortune de l'Ordre.

Son influence grandissante lui permit de se voir confier toute autorité sur le territoire de la Schwarzwald, alors province de la Principauté de Bayern, en 4950. Le prince comptait ainsi museler la puissance de l'Ordre, très présent en Bayern, tout en protégeant ses propres terres à moindre frais. Ainsi fut créée la première Marche Génétique, la Marche de la Schwarzwald.

Le calcul du prince ne se révéla toutefois pas aussi bien fondé qu'il l'avait espéré. L'Ordre bénéficiait maintenant d'une assise territoriale d'où il pouvait rayonner sans avoir de comptes à rendre à personne. Le grand-maître d'alors, **Jannus von Lorbach**, établit sa capitale sur l'emplacement de l'antique cité d'Ulm, complètement anéantie lors du Tragique Millénaire, et fit bâtir l'imposante Forteresse de Heilberg (le "Mont-du-Salut") qui constitue, depuis lors, le siège officiel de l'Ordre.



Les Fraternités Génétiques

Il est impensable de répertorier toutes les fraternités existantes et ce d'autant plus qu'elles n'ont pas de statut officiel. Ce sont de vraies sectes dans la secte. Voici toutefois une présentation des fraternités les plus influentes et des modifications de caractéristiques qu'elles accordent à celui qui suit fidèlement leurs préceptes :

LA FRATERNITE DU SAINT-PROPHETE

Plus que l'éradication des mutants, cette fraternité se voue de toute sa force à suivre la doctrine du Sincère Repentir. Son influence est grande au sein de l'Ordre et elle est fortement infiltrée par des agents de l'Eglise.

Préceptes : Toujours suivre à la lettre les enseignements du Prophète, anéantir les hérétiques.

Hiérarchie : Apprenti, Serviteur, Privat.

Rite d'acceptation : Apprendre par cœur l'intégralité du Livre Noir (jet d'INT x2) et subir un interrogatoire doctrinaire très poussé.

Caractéristiques : POU +1

Grand-maître : Stanislas Mezernick, Wissenmeister.

LA FRATERNITE DU GRAAL PURIFICATEUR

La pureté morale absolue est le but ultime de tous les fidèles de la Fraternité du Graal Purificateur. Ils tentent de conserver en toutes circonstances une attitude juste et moralement parfaite, n'hésitant pas à s'autoflageller cruellement en cas d'irrespect de leurs principes. Le seul fait de porter un regard sur une femme est suffisant pour justifier un tel châtiment. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, ce ne sont pas des fanatiques de l'extermination des mutants. Tous ses membres cherchent au contraire un moyen de ramener ces derniers dans la pureté. Certes, il n'existe pour l'instant que la mort...

Préceptes : Tendre à la pureté absolue, résister au Diable, et vaincre toutes les tentations.

Hiérarchie : Frère, Père, Patriarche.

Rite d'acceptation : Subir la "Torture de l'Ame et du Corps" ; entravé le candidat se voit réduit progressivement à 2 PV (perte de 1 PV par minute sous forme de lacérations et de flagellations) à moins qu'il n'accepte de regarder une femme nue dans une posture suggestive. Auquel cas, il a échoué...

Caractéristiques : CON +1, POU +1, APP -1

Grand-maître : Werter von Wolfisberger, Ratmeister.

LA FRATERNITE DE LA VRAIE VOIE

Les frères de la Vraie Voie cherchent à perfectionner leur corps en tant que machine de combat. Ils s'entraînent avec plus d'acharnement que tous les autres Chevaliers, s'infligent les pires privations, et s'habituent aux conditions les plus rudes. Ils se portent toujours volontaires pour les missions les plus difficiles. Les frères de cette voie doivent posséder un minimum de 16 en CON et POU.

Préceptes : Développer son corps et le dévouer au combat, devenir autosuffisant en toutes circonstances.

Hiérarchie : Cadet, Aîné, Ancien.

Rite d'acceptation : Survivre une journée, seul, nu, et sans armes dans la Schwarzwald.

Caractéristiques : FOR +1, CON +1

Grand-maître : Heinrich von Karza, Grand-Maître de l'Ordre.

LA FRATERNITE LUMINEUSE

Cette fraternité est fortement représentée au sein des Wissenmeister, des ambassadeurs, et des administrateurs de l'Ordre. Elle préconise l'enrichissement personnel (aussi bien spirituel que monétaire !) et le gain d'influence à l'extérieur de l'Ordre afin d'accroître sa puissance. Ses adeptes sont généralement ambitieux et ont une interprétation parfois très "personnelle" de la "fidélité absolue" exigée à l'égard de l'Ordre. Les importantes sommes d'argent versées lors du rite d'acceptation par le candidat sont généralement un investissement fructueux tant le copinage et les avantages personnels sont importants entre frères.

Préceptes : Assurer son développement personnel tout en demeurant d'une fidélité absolue à l'Ordre. Plus chaque individu est puissant, plus l'Ordre, somme de ces individualités, le sera.

Hiérarchie : Servus, Dominus, Magister.

Rite d'acceptation : Fournir à la fraternité une somme d'argent proportionnelle à l'influence actuelle du candidat (de quelques centaines de souverains pour un simple fonctionnaire à quelques dizaines de millier pour un Wissenmeister en place) puis observer un jeûne partiel d'un mois.

Caractéristiques : INT +1, POU +1

Grand-maître : Ludovikus Hilbrant, Landmeister de Slesie.

LA FRATERNITE DU JUSTE

Fraternité mineure, elle demeure une véritable exception dans l'Ordre. Tous ces membres cherchent en effet à sauver les mutants de leur damnation. Ils sont persuadés que le fait de renier les crimes commis dans une vie antérieure et sincèrement embrasser la foi en le Sincère Repentir permet aux mutants de redevenir des hommes. Si l'occasion se présente, chaque frère devra porter assistance à un mutant et l'aider à gagner sa liberté physique et spirituelle. Il n'est nul besoin de préciser que cette fraternité est négligeable en termes d'influence et que ses membres sont forts peu nombreux.

Préceptes : Prendre en pitié les mutants, tenter son possible pour les soustraire au châtiment afin qu'ils puissent renier leurs crimes et embrasser la foi.

Hiérarchie : Senestre, Dextre, Prime.

Rite d'acceptation : Aider un mutant à s'enfuir des geôles d'Ulm et le convertir à la foi du Sincère Repentir (le Prime présent lors de cette dernière étape est seul juge de la réussite ou non de la conversion).

Caractéristiques : POU +1

Grand-maître : Rudger Kamm, Feltmeister.





La "mission" sanguinaire et purificatrice des Chevaliers Génétiques atteignit un sommet inégalé en 4979. Sous l'influence de l'un de leurs plus fanatiques grand-maîtres, **Rodius von Taffberg**, plus intéressé par les massacres de mutants que par les intrigues politiques, les Chevaliers Génétiques érigèrent de gigantesques bûchers partout en Germanie et dans plusieurs régions de Sweiss et de Hollandia. En trois ans, près de 50.000 mutants, ou supposés tels, moururent sur les bûchers purificateurs…

Afin de rendre son projet d'éradication totale des grotesques encore plus efficace, Von Taffberg s'entoura d'une véritable cour de savants et de sorciers qui mirent au point le détecteur de mutations encore largement utilisé à l'époque de Hawkmoon.

Mais la population se fit de plus en plus réticente envers ces massacres qui touchaient bien souvent d'innocentes victimes. L'Ordre commença à voir s'effriter son assise populaire tant et si bien que le Haut Conseil Génétique décida secrètement l'élimination de Von Taffberg. Sa mystérieuse disparition est encore aujourd'hui sujette à de nombreuses spéculations. Certains prétendent qu'un chevalier fidèle s'empara de la dépouille du grand-maître et l'emporta dans un lieu secret afin de lui redonner vie. D'autres assurent qu'il périt seul et fou dans les oubliettes de la Forteresse d'Ulm, gardé et raillé sans trêve par un geôlier difforme…

Depuis lors, les Chevaliers Génétiques modèrent quelque peu leur fanatisme hors des frontières de leurs Marches. Leur puissance militaire n'étant plus à démontrer, ils décidèrent alors de consacrer de plus en plus de moyens à la politique et à l'acquisition de la puissance économique.

Au fil des années, cette tactique se révéla être un succès total. Par son prestige, offrant à la basse noblesse en quête d'idéal des promesses d'honneur et de gloire, et par ses statuts, demandant à chaque nouveau membre la cession de la plus grande part de sa fortune à l'Ordre, celui-ci accumula d'innombrables richesses et gagna la suzeraineté d'une multitude de petits fiefs dans toute la Germanie.

Ainsi, en 5124, peu de temps après la prise de pouvoir de Lobkowitz, ce dernier donna son accord à une reconnaissance officielle de l'autorité de fait qu'exerçaient les Chevaliers Génétiques sur la province de Slesie, l'ancien territoire de la famille Von Strako. Cette reconnaissance n'est certainement pas étrangère à la neutralité bienveillante qu'afficha l'Ordre à l'égard des Lobkowitz lors de la chute de la République.

Le dernier territoire acquis par les Chevaliers Génétiques fut la Marche de Pruss, confiée à leur autorité par une famille Lobkowitz de plus en plus menacée par les visées expansionnistes du kzar de

LA FRATERNITE DU DESORDRE

Formée de membres de la Confrérie de la Bête, la Fraternité du Désordre est inconnue de tous.

Elle favorise la débauche de violence en recherchant activement le combat et tente d'amener le chaos politique au sein de l'Ordre en influençant de façon machiavélique les intrigues au plus haut niveau.

Préceptes : Faire triompher la Bête et ses déviances

Hiérarchie : Esclave, Individu, Maître

Rite d'acceptation : participer avec succès à une orgie satanique organisée par un Maître.

Les actes abominables commis lors de ces cérémonies sont de nature à rendre fou…

Caractéristiques : FOR +1, POU -1D3

Grand-maître : Karl Zerneck, Landmeister de Pruss

Hiérarchie et Avancement

La progression aux grades supérieurs se fait par l'ancienneté mais aussi par les exploits réalisés sur le terrain et surtout par l'intrigue.

CLERGE

Le clergé est chargé de toutes les tâches administratives, scientifiques, et religieuses. Calquée sur le modèle du Sincère Repentir, la formation cléricale peut donner droit exceptionnellement aux mêmes promotions, sans forcément le même prestige, que la formation militaire (notamment Jugendmeister, Schlossmeister, et Landmeister). Les précisions ci-dessous s'appliquent aux questeurs séculiers et aux aumôniers. L'influence personnelle peut faire varier les avantages et possessions comme la rente mensuelle.

Les novices n'ont rien de tout ceci.

Condition supplémentaire : Savoir lire et écrire le Commun et le Germain.

Avantages et possessions : Un valet et un cheval de selle, 1D6 x 500 souverains en possessions diverses.

Entraînement : La formation particulièrement poussée apporte +1 en INT et en POU.

Rente mensuelle : 200 souverains.

• **Novice :** Age minimum 15 ans. Les novices se destinent à la fonction de questeur séculier ou d'aumônier. Ils suivent un long apprentissage de 5 ans, où



leur foi et leur ténacité sont mises à l'épreuve. Ils sont chargés la plupart du temps de toutes les tâches ingrates et de la paperasserie administrative de l'Ordre. De nombreux novices servent de valets ou d'écuyers à un chevalier ou un questeur.

• **Questeur séculier :** Age minimum 20 ans. Les questeurs séculiers sont chargés de s'infiltrer parmi la population et de démasquer les mutants. La plupart du temps, ils arrivent comme d'innocents voyageurs, et reviennent quelques jours plus tard arrêter les mutants, accompagnés de Chevaliers Génétiques.

Certains questeurs sont chargés de mener des recherches dans les laboratoires de l'Ordre afin de lutter contre les mutations.

• **Aumônier :** Age minimum 25 ans. La foi et la discipline des Chevaliers Génétiques ne seraient pas ce qu'elles sont sans les aumôniers. Ils sont chargés de veiller à la pureté de la foi comme de l'âme de tous les membres de l'Ordre. Ils sont souvent présents avant les batailles d'importance afin de bénir, au nom du Sincère Repentir, les soldats de l'Ordre. Chaque bataillon a son aumônier.

• **Burgmeister :** Age minimum 40 ans. Les burgmeisters sont la conscience morale des villes dans lesquelles ils sont établis et où ils veillent tout particulièrement à la "pureté de la race".

• **Wissenmeister :** Age minimum 50 ans. Les wissenmeisters sont peu nombreux. Leur mission officielle est de coordonner toutes les recherches scientifiques entreprises par l'Ordre. Leur fonction officieuse, et connue seulement des plus hauts dignitaires, est d'organiser et de superviser les activités d'espionnage de l'Ordre.

PIETAILLE

Les troupes de l'Ordre sont majoritairement constituées de simples soldats encadrés et supervisés par des sergents. Il est exceptionnel, mais pas impossible, qu'un sergent d'une bravoure et d'une compétence extraordinaires soit promu chevalier à part entière.

Un bataillon de 1.000 "Chevaliers Génétiques" est habituellement constitué de 700 hommes d'armes, 200 arbalétriers, 30 à 40 sergents et une centaine de chevaliers proprement dits.

Les précisions ci-dessous s'appliquent aux hommes d'armes et aux arbalétriers. Les sergents peuvent espérer une rente deux fois plus élevée et quelques avantages découlant surtout de leur autorité sur leurs hommes.

Condition supplémentaire : Aucune.

Avantages et possessions : Vêtements, armes, et armures de l'Ordre, 1D6 x 50 souverains en possessions diverses.

Entraînement : L'entraînement et la discipline rigoureux apportent un bonus de 10 % dans les compétences militaires.

Rente mensuelle : 70 souverains.

• **Homme d'armes :** Age minimum 15 ans. Les hommes d'armes, comme partout, constituent l'essentiel d'une armée de Chevaliers Génétiques. Ils se distinguent toutefois par leur courage (fondé sur leur foi en le Sincère Repentir) et un entraînement hors-pair. Un soldat sur dix est promu au rang de premier-de-section et est chargé de seconder le sergent.

• **Arbalétrier :** Age minimum 15 ans. En tant que troupe ne se présentant pas en première ligne, les arbalétriers ne bénéficient pas d'un prestige très grand au sein de l'Ordre. Ils demeurent toutefois une pièce indispensable à toute armée en Germanie.

• **Sergent d'armes :** Age minimum 25 ans. La progression au rang de sergent se fait avant tout au mérite. Un sergent a la responsabilité directe de 20 soldats ou 50 arbalétriers.

CHEVALERIE

Les chevaliers sont l'élite, le fer de lance, et l'essence même de l'Ordre. Ils sont au sommet de la pyramide de prestige mais également en première ligne dans toutes les batailles.

Les précisions qui vous sont proposées dans les lignes qui suivent ci-dessous s'appliquent au rang de chevalier. Quant aux autres grades, ils sont susceptibles d'offrir bien plus d'avantages en même temps que des responsabilités assez lourdes.

Condition supplémentaire : Etre d'origine noble.

Avantages et possessions : Armes, armure au choix, un cheval de guerre, deux chevaux de selle, un valet et un écuyer, 1D10 x 1.000 souverains en possessions diverses.

Entraînement : L'entraînement continuel apporte +1 en FOR, en CON, et en POU.

Rente mensuelle : 500 souverains.

• **Chevalier Génétique :** Age minimum 15 ans. Un chevalier génétique porte en toute circonstance l'uniforme de son Ordre : des vêtements blancs frappés d'une croix noire. En toute circonstance, il doit obéir à ses supérieurs sans la moindre hésitation.

• **Jugendmeister :** Age minimum 25 ans. Le jugendmeister est chargé de la formation des jeunes recrues. Il est également présent aux côtés d'un schlossmeister ou d'un landmeister en tant qu'aide-de-camp.

• **Rittmeister :** Age minimum 30 ans. Il commande une compagnie, soit une vingtaine de chevaliers et environ 200 hommes d'armes.

• **Feltmeister :** Il commande un bataillon, soit environ un millier d'hommes, dont une centaine de chevaliers.

• **Schlossmeister :** Il commande une forteresse de l'Ordre, soit une cinquantaine de chevaliers, ainsi que plusieurs centaines de sergents, arbalétriers, piquiers,...

• **Landmeister :** Il dirige toute une province, soit plusieurs centaines de chevaliers et des milliers de soldats.

• **Ratmeister :** Il est âgé au minimum de 50 ans. Il s'agit de l'un des sept membres du Conseil Génétique. Enfin, c'est parmi les ratmeisters qu'est élu l'obermeister.

• **Obermeister :** Age minimum 60 ans. C'est le grand-maître de l'Ordre. Il doit une obéissance toute théorique au Prophète du Sincère Repentir. L'actuel obermeister est le très redouté Heinrich von Karza.



Moscovie, en 5239. Au début des années 5290, les Chevaliers y testent avec succès l'efficacité du pistolet à rouet.

La Guerre de la Ligue discrédita passablement l'Ordre tant auprès des hauts nobles que de la population. Ce discrédit se trouva encore renforcé suite à l'alliance qui se fit jour entre les Chevaliers et la Granbretanne lors de la conquête du pays.

A la suite de la libération, les territoires de l'Ordre furent démantelés par leurs voisins et intégrés dans les nouvelles républiques en formation, à la notable exception de la Schwarzwald.

Le mythique trésor de l'Ordre ne fut jamais retrouvé (s'il a jamais existé) mais des sommes énormes lui furent toutefois confisquées pour rebâtir les provinces germaniques.

Redevenu une compagnie militaire uniquement chargée de la garde de la Schwarzwald, les Chevaliers Génétiques ne retrouvèrent jamais leur influence d'antan...

Le Haut Conseil Génétique

Les Chevaliers Génétiques sont organisés selon un modèle militaire discipliné et hiérarchisé à outrance.

Le Haut Conseil Génétique, sous la présidence du Grand-Maître, représente la plus haute autorité de l'Ordre. L'Obermeister, ou Grand-Maître, actuel est Heinrich von Karza (voir p. 56). Les six autres Ratmeisters (membres du Conseil) sont :

• **Georg von Zekk**, 62 ans, Germain, ex-Wissenmeister, en charge du réseau d'espionnage de l'Ordre. Grand, fin, et chauve, c'est certainement la personnalité la plus secrète du Conseil.

• **Carolus von Steyr**, 68 ans, Otrichien, ex-Wissenmeister, administrateur de l'ensemble des biens immobiliers et fonciers de l'Ordre. Homme effacé et consciencieux, Von Steyr n'en profite pas moins de sa fonction pour détourner une partie de l'immense fortune de l'Ordre à son profit personnel.

• **Otmar von Ledding**, 60 ans, Germain, ex-Feltmeister, en charge de la diplomatie de l'Ordre. A l'insu de tous, Von Ledding est un agent à la solde du Ténébreux Empire ce qui fait de cet homme discret une pièce maîtresse de l'échiquier politico-militaire de Germanie. Après l'assassinat de Von Karza en 5298, c'est lui qui sera élu à la tête de l'Ordre.

• **Werter von Wolfisberger**, 65 ans, Sweisser, Schlossmeister de Garmschloss et Grand Patriarche de la Fraternité du Graal Purificateur. Derrière un visage impassible, des yeux d'un gris métallique, et une épaisse moustache poivre-et-sel se cache peut-être la plus forte personnalité du conseil. Outre sa fonction de Schlossmeister de la forteresse la plus secrète de l'Ordre, Werter est en charge de la gestion de l'armement et des troupes de soutien.

• **Ulfgang Zonner**, 70 ans, Germain, ex-Landmeister de Schwarzwald, responsable du clergé. Zonner présente depuis plusieurs années des signes d'une sénilité patente. S'il siège toujours au Conseil, plus personne n'attache la moindre importance à ses commentaires... Et pourtant, Zonner est encore capable de quelques éclairs de lucidité.

• **Akker Koon**, 61 ans, Hollandien, ex-Feltmeister, en charge du recrutement et de l'entraînement des troupes de l'Ordre. Face à la maladie de Zonner il est, de fait, également responsable du clergé et de son administration.

Les Fraternités

La religion officielle et incontournable de l'Ordre est bien sûr le Sincère Repentir. La religion aide les Chevaliers Génétiques à supporter les privations et les épreuves imposées par une vie de combats, de dangers, et d'intrigues. Elle est indispensable pour maintenir la cohésion de l'Ordre et son rôle est indiscutable.

Toutefois, il existe de multiples courants et interprétations plus ou moins déformées de la doctrine proférée par les prêtres.

Bien des groupes de soldats en sont venus à développer leur propre philosophie afin de resserrer les liens dans l'adversité et de créer un terrain spirituel commun pour se distinguer de la masse de l'Ordre. Ainsi sont nées les Fraternités.

Ces Fraternités de soldats regroupent des Chevaliers Génétiques de tous âges et de toutes origines. Les plus anciens prodiguent leurs conseils, influencent et se servent des nouvelles recrues pour leurs intrigues politiques.

Les jeunes Chevaliers Génétiques trouvent dans la Fraternité des camarades liés à la vie à la mort et souvent l'aide des anciens pour leur permettre de gravir les échelons de la hiérarchie génétique. Toutes ces Fraternités ont des rites d'acceptation cérémonieux et secrets, des préceptes stricts, ainsi que des grades complètement séparés de la hiérarchie officielle.

Hiérarchie et avancement au sein de l'Ordre

L'Ordre des Chevaliers Génétiques est une des structures les plus hiérarchisées qui soient. L'obéissance aux ordres qui viennent d'un supérieur doit être absolue et aucune entorse n'est admise, parfois au détriment de l'initiative personnelle. Le Culte du Sincère Repentir représente bien évidemment la seule et unique confession de tous ses membres.

L'Ordre est divisé en trois grandes branches. Deux d'entre elles sont purement militaires : la piétaille et la chevalerie (bien que cette dernière soit éminemment politisée aux échelons supérieurs) ; la dernière est à la fois administrative et religieuse : le clergé.

Quelle que soit la fonction à laquelle on se destine au sein de l'Ordre, il s'agit de remplir scrupuleusement les critères d'admission. A savoir :

• Etre d'origine germanique, otrichienne, scandine, française, hollandienne, ou sweissere.

• Manifester une foi inébranlable vouée à l'Eglise du Sincère Repentir.

• Manifester une foi encore plus grande en l'Ordre et sa structure hiérarchique.

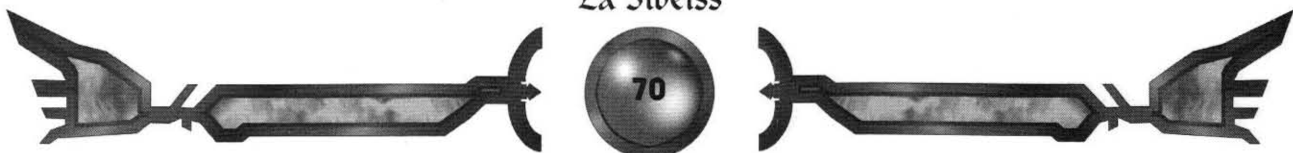




La Sweiss

MER D'ALSAZ
SCHWARZWALD
BODENSEE
Rhin (Rhein)
Sankt Gallen
Enfeld
Zurch
Schaffz
Zugg
Luzern
Reuss
LAC DE VIERWALT
Andrmatt
Lugan
LAGO MAGGIO
LAGO DI LUGAN
VALLEE DES WALSAARS
MT ZERN
ITALIA
Schwarzburg
Aarenburg
Gental
Rugdorf
Thun
LAC DE THUN
Bärn
Freybourg
GLACIER DES DIABLES
Rhône
Osta
GRAND St BERNARD
Octodur
Vevay
GRAND GEK
Bazhel
Iles aux Papillons
VAL DES BELIERS
Neuch-du-Haut
GOLFE DU LEMAN (Mer d'Alsaz)
Lozhan
Grantz
Nyo
Trou d'Eau
G'nev
JURA
LOREINE
La Sweiss

La Sweiss



La Sweiss




La Sweiss en Bref

Population : 90.000 Sweissers
30.000 Etrangers (Français, Germains et Italiens)
50 .000 Mercenaires (toutes nationalités)
200.000 Mutants

Capitale : Luzern (19.500 habitants)

Dirigeant : Le Grand Conseil, présidé par Reunay de Gançois

Religion officielle : Aucune

Ressources : Mercenariat, artisanat, exploitation minière, culture céréalière.

Influence politique : Forte. Compte tenu de sa puissance réelle (économie faible, petite population, et cités peu nombreuses), l'influence des Grandes Maisons fait toute l'importance de la Sweiss.

Importance militaire : Forte. Que dire d'un pays dont plus du tiers de la population est constitué de mercenaires aguerris ?

Histoire

La Suisse fut relativement épargnée par les désastres nucléaires, chimiques, et bactériologiques du Tragique Millénaire. La guerre conventionnelle a toutefois prélevé son tribut sur la civilisation et les cantons suisses ont rapidement sombré dans l'anarchie. Durant des siècles, ils ne seront que les jouets des grands souverains d'Europe avant que la Glaciation et l'Empire Scandin n'étendent leur influence glacée jusque dans les montagnes de Sweiss. Après l'empire des hommes du nord subsista longtemps une monarchie héréditaire régnant difficilement sur un pays trop rural et désuni pour représenter une vraie entité politique. C'est donc dans une contrée pauvre et isolée que s'établirent les premières compagnies mercenaires. Par leur puissance croissante et l'attraction que le statut de mercenaire exerçait sur le peuple, ces dernières entrèrent rapidement en conflit avec la monarchie en place. Les Guerres de Succession (5002-5099), conflits larvés et récurrents pendant presque un siècle, mirent lentement un terme à cette royauté fragile. La fin des Guerres de Succession coïncida avec l'Avènement des Grandes Maisons. Aussi, cette époque marqua-t-elle la fin du régime monarchique pour laisser apparaître des kantons autonomes dirigés par des intendants désignés par les Grandes Maisons. Depuis lors, le pouvoir réel est passé entre les mains des différents meneurs des Grandes Maisons.

L'Invasion Granbretonne

Au fur et à mesure de l'extension du Ténébreux Empire en Europe, les Grandes Maisons Mercenaires vont refuser des fortunes, promises par les souverains des royaumes en guerre, pour ne pas entrer en conflit avec la Granbretanne dont le potentiel militaire paraît écrasant. Leur choix, largement influencé par les diplomates granbretons, est appuyé par la nécessité de ne pas perdre les bénéfices accumulés durant les fructueuses dernières années de mercenariat. Les généraux des Maisons ont donc voté la neutralité à l'égard de l'Empire. Certains ont même rallié la Légion mercenaire du Vautour ou la Légion du Faucon. Cela ne doit pas occulter le fait que nombre de mercenaires patriotes désertèrent les Maisons pour rallier leurs pays menacés.

L'Occupation

Il n'est pas vraiment possible de parler d'Occupation tant que la neutralité de la Sweiss fut respectée par le Ténébreux Empire. Toutefois, Huon envoya un ambassadeur en la personne de Sir Tazius, commandeur de l'Ordre du Chien. Prétextant que la Sweiss faisait partie intégrante de la Nouvelle Europe Granbretonne, l'ambassadeur Tazius se transforma en gouverneur après la prise d'Athéna ! Aussi, le



Table d'Evénements de Sweiss

Evénements Communs :

- Un détachement d'une Grande Maison mène une campagne d'entraînement dans la région. Chaque ferme craint (ou se réjouit...) de voir débarquer pour la nuit une centaine de mercenaires fourbus et affamés. S'ils se montrent souvent brutaux et irrespectueux, ils payent généralement bien...
- Une importante caravane marchande se prépare à traverser les Alpes. Les préparatifs vont bon train et les chefs mercenaires engagent guides et chair à canon...

Evénements Rares :

- Les pirates alsaziens révoquent le dernier traité de libre-commerce signé à G'nev et se lancent dans des opérations de pillage de grande envergure. Les bourgs côtiers sont sur le qui-vive.
- Les clans de la Schwarzwald (ou ceux des Alpes) tentent une offensive majeure après une longue période d'accalmie. La tension monte le long de la Frontière.

Evénements Rarissimes :

- Une armée en déroute d'un pays voisin envahi par les légions ténébreuses tente de passer en Sweiss pour rejoindre la Charte et ainsi échapper à la vindicte granbretonne. Les négociations s'annoncent serrées et le Grand Conseil est en effervescence.
- Des millions de papillons dorés venus du Léman survolent la Sweiss en direction de l'Otriche. Heureux présage ou annonce d'une malédiction imminente, les avis divergent. Nul ne sait où ils vont ni ce qui les a chassés de leurs îles lacustres...

Grand Conseil fut-il bien en peine de refuser, laissant à Tazius la liberté de pressurer les habitants sans (trop) toucher aux caisses des Grandes Maisons.

La Libération

Après la chute de l'Empire, des dignitaires Faucons et Vautours viendront trouver refuge en Sweiss, où leurs alliés seront encore nombreux. Ils reprendront les affaires comme si la Granbretanne n'avait jamais posé ses serres sur l'Europe entière. Seul vestige de l'Empire déchu, une nouvelle Maison, fondée par Sir Tazius et composée de mercenaires originaires de Granbretanne armés de lances-feu, verra le jour.

Description Géographique

La Sweiss est un pays essentiellement montagneux. Du sud-ouest au nord-est s'étend en effet l'imposante et majestueuse chaîne des Alpes qui couvre les 3/4 du pays. Fractionnées en une multitude de vallées sauvages, abandonnées aux clans de mutants cannibales, les Alpes de Sweiss sont particulièrement dangereuses. Les bouleversements géologiques des montagnes sweissères ont permis l'apparition de filons aurifères et diamantifères très rentables, malheureusement en zône contrôlée par les mutants... Il existerait même des affleurements de **cristaux de lumière** semblables à ceux des Iles de Feu (voir "La France" p. 155). Ces cristaux seraient d'une puissance légèrement inférieure à ceux des Iles de Feu en raison du peu de vie animale présente en sous-sol (POU de 2d6 au lieu de 3d6).

Le quart restant du pays est communément appelé Mitland, et c'est dans cette partie de la Sweiss que réside la très grande majorité de la population. La Sweiss est bordée à l'ouest par le Mitland See (et son prolongement le Golfe du Léman) qui se jette dans la Mer d'Alsaz à Bazhel. Bien que très marécageuses, ces étendues lacustres sont des voies de communication privilégiées avec Bazhel au nord et le Lyonnois au sud. Les rares passes reliant la Sweiss aux royaumes voisins d'Otriche et d'Italia sont gardées par les Grandes Maisons Mercenaires.

Même si les précipitations ne sont pas aussi fréquentes qu'en Germanie, le temps en Sweiss reste frais et pluvieux, surtout dans les hauteurs. La faune de Sweiss s'apparente à celle du sud de la Germanie. Les bandes de lynx à dents de sabre, une espèce mutante spécifique de la Sweiss, ne sont pas rares, même dans le Mitland.

Lynx à Dents de Sabre

Ces lynx mutants sont nettement plus grands que leurs cousins "normaux". Ils disposent d'une mâchoire ornée de deux canines supérieures longues d'une vingtaine de centimètres et tranchantes comme des poignards. A l'image des lions, les femelles chassent en meute avec une redoutable efficacité. Ils se déplacent en bandes de 1d6+3 individus.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+6	16-17
CON	3d6	10-11
TAI	2d6+4	11



POU .... **3d6** **10-11**
DEX .... **2d6+12** **19**
PV Moyens **11**

DEP Course 11

Armure : 1 point (Fourrure)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +1d4

Armes : *Morsure* 50 %, Dégâts 1d10+2 ; *Griffes* 55 %, Dégâts 1d6 +MD ; *Lacérer* 85 %, Dégâts 2d6+MD. Ces félins font une attaque par Morsure et une autre par Griffes à chaque round. Si les deux attaques réussissent, ils s'accrochent, continuent à mordre, et se mettent à lacérer à l'aide des pattes arrière.

Compétences : Déplacement Silencieux 90 %, Grimper 90 %, Sauter 60 %, Se cacher 80 %.

Habitat : Montagnes et plaines de Sweiss.

La flore est avant tout composée de conifères, en plaine comme en montagne. Les variétés de picéa-labyrinthe et de mélèze alpin prédominent. Le picéa-labyrinthe est une sorte de gros taillis pouvant couvrir une surface de plusieurs centaines de mètres carrés, redoutable zône d'embuscade... Le mélèze alpin est une espèce gigantesque de mélèze (conifère perdant ses aiguilles en hiver) dépassant souvent les 130 mètres de hauteur !

Population

Les Sweissers forment un peuple rural, pragmatique, à la peau et aux yeux clairs. La plupart vivent dans de gros bourgs fortifiés au centre de petits domaines agricoles. La forte proportion d'étrangers, au contraire, se masse dans les villes franches, sièges des Grandes Maisons Mercenaires, synonymes de protection et de commerce fructueux. Parmi les villes les plus importantes, on compte Aarenburg, Bährn, G'nev, Lozhan, Luzern, Sankt-Gallen et Zurch. Chacune de ces villes abrite au moins un siège de Grande Maison Mercenaire.

La petitesse du territoire et la prospérité des paysans sweissers donnent une homogénéité assez peu commune dans le reste des pays européens et ce malgré la présence des Grandes Maisons et du “trafic” de population qu'elles induisent. L'esclavage a été aboli par les Sweissers, et leur nation est devenue le refuge de bon nombre d'esclaves en fuite.

En raison de sa position centrale en Europe, de son ouverture d'esprit, et du brassage des cultures induit par la présence des Grandes Maisons, la Sweiss ne dispose pas de monnaie propre, mais accepte avec plaisir toutes les devises étrangères. Les mercenaires attirent beaucoup d'étrangers, qui sont entraînés à la dure contre les différents périls mutants du pays, avant d'être affectés à une compagnie d'Europe. Les autres Européens croient souvent qu'il y a pratiquement autant de mercenaires que de Sweissers dans ce pays. Cette croyance est un brin exagérée, mais pas tant que ça...

Les talents artisanaux des Sweissers sont remarquables, et des progrès considérables dans la mécanique de précision et l'horlogerie ont été réalisés ces dernières années (nombre d'artisans sweissers possèdent les Secrets Technologiques **Mécanisme à Ressort** et **Horloge** ; plus rares sont ceux qui maîtrisent le Savoir **Miniaturisation**). Ce sont les premiers à avoir fabriqué le fameux pistolet à rouet, utilisé par les reîtres de Germanie. L'exploitation des mines est également une source de revenus non négligeable. Elles appartiennent aux grandes familles du pays, qui écoulent le minerai comme ils le désirent depuis la fin des Guerres de Succession et l'Avènement des Grandes Maisons Mercenaires.

Dans un registre moins reluisant, la présence de tant de guerriers sur un aussi petit territoire va de pair avec une “industrie” du plaisir en pleine croissance : la prostitution est très répandue, les jeux d'argent sont partout présents, les drogues exotiques et les beuveries sont monnaie courante, et les usuriers acceptent souvent de se faire rembourser avec le fruit des pillages...

Au contraire des autres pays, la langue nationale, le Sweisser, est parlée et enseignée au même titre que la langue commune (un personnage sweisser parlera sa Langue nationale au même niveau que la Langue commune, soit INT x5 %). Cette langue est un mélange

Noms Masculins

Alberich, Bartel, Bertolt, Carl, Conrad, Diter, Ditrisch, Emil, Fernan, Fridrisch, Gottfrid, Grägor, Hälmut, Härman, Jairom, Jhoan, Kasparr, Louy, Maks, Nikola, Oskhar, Reto, Rolf, Stäfanh, Tobiass, Teo, Uddo, Verner, Viktor, Waltär

Noms Féminins

Andrea, Anha, Beatriks, Carlotta, Clodja, Daniela, Daia, Etelka, Eva, Häidi, Herda, Ingreed, Izoldä, Jana, Joanna, Karelia, Karolin, Lise, Magda, Marta, Natasia, Nati, Perna, Ranatä, Thylda, Ulrique, Urzoula, Veronika, Werta, Wilelmina

Patronymes

Les notes relatives aux patronymes germains s'appliquent également aux sweissers. On peut toutefois remarquer une nette différence entre l'ouest et l'est du pays.

- Patronymes Typiques de l'Ouest

Betez, Corbaz, Dumuraz, Erminoz, Jallaz, Nechal, Nevegey, Pykart, Riveol, Vouilliez, etc.

- Patronymes Typiques de l'Est

Emmenger, Imof, Ollinger, Ozzer, Neuenberger, Rapp'mann, Westenwalder, Wunscher, Yaggär, Zumbren, etc.



abâtardi des quatre langues officielles de l'ancienne Suisse (l'allemand, le français, l'italien, et le Romanche). L'attrait de ce langage vient du fait qu'il s'apprend facilement et qu'il sert de langage de bataille pour nombre de compagnies mercenaires.

Les Mutants

Les vallées alpines sont le domaine réservé d'un nombre incroyable de grotesques. Dans toutes l'Europe des légendes courent sur les montagnes de Sweiss et leurs singuliers habitants. Certaines racontent que tout mutant y trouverait un havre de paix à l'abri des persécutions des "normaux". D'autres histoires prétendent qu'il s'y développe en secret une race de déviants monstrueux et cannibales qui se déverseront sur le monde entier pour mettre un terme à l'existence de l'humanité...Comme toujours, la vérité est entre deux. Il est vrai qu'il existe de rares communautés reculées et pacifique offrant une nouvelle vie à quelques bienheureux grotesques. Mais il est aussi vrai que la plupart des clans sont belliqueux voir barbares.



Un Havre de Paix...

Nicklas et **Gilda von Flügg** forment un couple atypique. Erudits et voyageurs, ils ont parcouru l'Europe entière avant de s'installer dans un petit village de Sweiss. Après la mort de leur unique enfant, lapidé sur la place publique pour cause de mutations, leur vie a basculé. Ils se sont décidés à venir en aide aux grotesques. Voilà une quinzaine d'année, ils ont fondé un repaire secret dans une vallée reculée afin d'y accueillir tous ceux qui pourraient partager les règles simples mais strictes de leur communauté. Nicklas et Gilda disposent d'un réseau de connaissances et d'amis dans toute l'Europe. Ils ont ainsi pu organiser la fuite et le voyage de nombreux déviants jusqu'à leur communauté.

Un Clan Belliqueux...

Le plus important des clans mutant de Sweiss domine une vallée entière. Il s'agit des Walsaar. Sous le règne de leur chef Olkorr, ils se sont organisés en une société presque "normale" basée sur l'esclavage. Certains esclaves travaillent dans les mines souterraines pour en extraire de précieux métaux ou des cristaux de lumière échangés contre des armes (il y a toujours des marchands assez fous et peu scrupuleux...), d'autres cultivent de véritables champs de champignons nutritifs, d'autres encore servent d'intermédiaires, d'artisans ou... de garde-manger vivant ! Les mutants sont organisés en 7 castes de guerriers sans distinction de sexe. Les plus formidables combattants font partie du Premier Cercle et servent de garde personnelle à Olkorr qui pose de plus en plus de problèmes aux Grands Capitaines de Sweiss, obligés de laisser en garnison une part importante de leur contingent pour seulement se prémunir contre les attaques d'Olkorr.

Une Curiosité Alimentaire...

Le Pousse-bras est une espèce de champignon mutant qui pousse en abondance dans les montagnes de Sweiss. Très nutritif, il constitue la plus grande partie de l'alimentation des grotesques. A lui seul, il permet à l'incroyable nombre de déviants de subsister dans les montagnes. Son nom étrange lui vient de ses propriétés mutagènes : Une consommation régulière, par un individu sain, provoque invariablement l'apparition de membres supplémentaires, malingres et difformes sur des parties aléatoires du corps ! Etrangement, les 4/5 des grotesques semblent insensibles à ses effets mutagènes et s'en nourrissent donc abondamment.

Organisation Politique

Depuis l'implantation des Grandes Maisons Mercenaires en Sweiss en 5099, le pouvoir réel est entre les mains de leurs différents meneurs. Ceux-ci, plus préoccupés par la haute politique européenne, délèguent bien volontiers la gestion des affaires courantes aux Intendants, élus par le Grand Conseil à la tête des kantons. Ces Intendants se reposent entièrement sur la petite noblesse locale représentée par les baillis. Leur titre est héréditaire et seuls les Intendants

peuvent les destituer. Un bailliage est de taille généralement fort réduite (rarement plus de quelques kilomètres carrés). Il existe actuellement dix kantons sweissers (entre parenthèse le chef-lieu du kanton) :

Argo (Aarenburg), Saint-Duché de Gallen (Sankt-Gallen), Cité-Etat de G'nev (G'nev), Marche de Zurch (Zurch), NiederBährn (Thun), OberBährn (Bährn), Schaffz (Schaffz), Titchino (Lugan), Vau (Lozhan), Vierwalt (Luzern).

Le Grand Conseil se tient en permanence à Luzern, promue de fait capitale de la Sweiss. Ce conseil réunit les dirigeants des Maisons ainsi que de nombreux envoyés de toutes les nations, provinces, et régions d'Europe. C'est à Luzern qu'est passé l'essentiel des contrats liant Grandes Maisons et états européens.

Organisation Militaire

L'organisation militaire sweissère se résume à la présence des Grandes Maisons Mercenaires. Celles-ci contrôlent et protègent tout le territoire. Cet état de fait, allié à la réputation de combativité de ses habitants, a épargné toute guerre à la Sweiss depuis 200 ans.Un contingent de 1.000 Chevaliers Génétiques est également présent en Sweiss. Dirigé par le Feltmeister Lokmann, il est stationné dans les faubourgs de Luzern.

Religions et Sectes Présentes

Les Sweissers sont adeptes d'un harmonieux œcuménisme, aussi toutes les religions peuvent être pratiquées librement dans les kantons. Si le Culte du Vrai Dieu s'est confortablement installé, les fanatiques du Sincère Repentir prêchent invariablement l'émeute religieuse, la neutralité sweissère leur paraissant insupportable. Cependant ils ne trouvent que peu d'échos au sein de la population.

Le Saint-Duché de Gallen constitue l'exception qui confirme la règle. Ce petit kanton à l'importance politique non négligeable est le siège sweisser du Sincère Repentir. Tout comme ses prédécesseurs, Bartolomeus, actuel duc-évek de Gallen, veille à maintenir une entente cordiale entre les tenants des deux cultes et réprime sévèrement toute manifestation de fanatisme.

Sciences et Arts

Le moins que l'on puisse dire, c'est que ces deux domaines sont peu représentés en Sweiss ! Seul l'évek de Gallen soutient ouvertement les arts du moment qu'ils ont un thème religieux proche de la sensibilité du Sincère Repentir. Il n'y a aucune université en Sweiss et la seule vraie bibliothèque se trouve à Sankt-Gallen. Il s'agit d'une institution plusieurs fois millénaire qui a su préserver des chefs-d'œuvre des temps anciens malgré le credo officiel du Sincère Repentir.

Personnalités Importantes

Reunay de Gançois

D'origine française, De Gançois est le président actuel du Grand Conseil. Jeune chef d'une petite Maison Mercenaire comptant moins de 500 cavaliers (les Foudroyants, stationnés à Zenau), il doit son poste au peu d'importance de sa Maison et à un sens reconnu du compromis.

Plutôt bel homme, habile négociateur, et bon meneur d'hommes, Reunay sut profiter de sa position pour accroître considérablement la taille (et l'influence) de sa Maison. Profitant des nombreux soldats de fortune écumant l'Europe à la chute du Ténébreux Empire, il portera ses effectifs à plus de 1.500 hommes tout en effectuant une sélection impitoyable.





Reunay de Gançois

FOR 15 **CON 16** **TAI 14** **INT 15** **POU 14**
DEX 13 **APP 15**

Points de Vie : 15

Armure : 1d8+1 (Demi-plaques)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre* 102 % Dégâts 1d6+2+MD, PdS 21 ; *Arbalète légère* 80 %, Dégâts 1d6+2, Portée 40 m, PdS 6.

Compétences : Art (Diplomatie) 70 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 93 %, Eloquence 65 %, Equitation 99 %, Esquive 70 %, Europe 55 %, Marchander 79 %, Sagacité 74 %, Sweisser 80 %, Langue Commune 80 %, Français 80 %, Germain 55 %.

Traits Particuliers : 35 ans, 185 cm, 83 kg, pourpoint de cuir foncé, ceinture de cuir noir à large boucle métallique représentant un arbre foudroyé, pantalons de cuir moulants, bottes de cavalier à éperons, yeux marron, cheveux châtain foncé coupés "au bol", fin bouc de barbe autour de la bouche.

Passions Directrices : Amour (Dame Yselle) 9.

Sir Tazius

Tazius est l'archétype du connétable de l'Ordre du Chien. Avide de plaisirs, de débauche, et de luxe, mais aussi rusé, opportuniste, et redoutable combattant, Tazius agit avant tout pour son propre compte. Ses intrigues à la Cour de Huon lui permettront de se voir offrir le poste d'ambassadeur puis de gouverneur de Sweiss quelque temps avant la chute de l'Empire. Il s'y installera confortablement et saura profiter fort habilement de la fin de la Granbretanne pour fonder sa propre Grande Maison Mercenaire.

Energique mais bon vivant, Tazius a de plus en plus de mal à cacher un embonpoint contrastant avec ses propos fermes sur la discipline et la forme physique !

Sir Tazius

FOR 13 **CON 16** **TAI 12** **INT 17** **POU 13**
DEX 13 **APP 12**

Points de Vie : 14

Armure : 1d10+2 (Plaques granbretonnes)

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Masse légère* 89 % Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; *Lance-feu* 60 %, Dégâts 5d6, Portée 50 m, PdS 6.

Compétences : Art (Diplomatie) 90 %, Art (Stratégie et Tactique Militaires) 82 %, Eloquence 95 %, Esquive 50 %, Marchander 80 %, Sagacité 50 %, Sweisser 40 %, Langue Commune 90 %, Granbreton 80 %.

Traits Particuliers : 49 ans, 175 cm, 80 kg, chemises bouffantes aux teintes écarlates, amples pantalons de soie de même couleur, bottes de cavalier, yeux noirs, cheveux grisonnants, visage aux traits lourds souvent mal rasé.



Passions Directrices : Travers (Luxure) 14, Travers (Intrigues) 14, Loyauté (Huon) 7.

Van Tassen

L'influent Grand Capitaine de la Compagnie des Lames Noires est de tous les combats, de toutes les guerres. Depuis une quarantaine d'années, Van Tassen écume les champs de bataille d'Europe et du Proche-Orient, se vendant inlassablement au plus offrant. C'est certainement l'un des Grands Capitaines les plus amoraux qui soient. Ses seuls maîtres sont l'argent et le goût du sang. Il songe de plus en plus souvent à monter une expédition personnelle qui assurerait définitivement sa puissance financière et lui permettrait enfin de se forger son propre fief. Pour s'adjoindre les services d'un tel guerrier, l'Empire Ténébreux saura se montrer persuasif. Van Tassen intégrera la Légion du Vautour directement au rang de connétable.

Van Tassen commence à se faire vieux mais il n'a rien perdu de sa vigueur physique extraordinaire. On prétend même qu'il réussit dans sa jeunesse à vaincre le comte Airain en combat singulier. Ce dernier n'a jamais démenti...

Van Tassen

FOR 16 **CON 18** **TAI 20** **INT 14** **POU 17**
DEX 14 **APP 14**

Points de Vie : 19

Armure : 1d8+2 (Demi-plaques et Anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : 159 %, Dégâts 2d8+2+MD, PdS 23 ; *Masse légère* 90 %, Dégâts 1d6+2+MD, PdS 20 ; *Pistolet à rouet* 60 %, Dégâts 2d6+1, PA 6, Portée 20 m, PdS 10.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 100 %, Chercher 77 %, Eloquence 70 %, Equitation 95 %, Esquive 65 %, Grimper 60 %, Sagacité 60 %, Sauter 70 %, Scribe 50 %, Langue Commune 80 %, Hollandien 80 %.





Traits Particuliers : 58 ans, 213 cm, 113 kg, vêtements de cuir ornés de mille petits crochets d'acier, bottes de cavalier, lourde épée entièrement noire, yeux bleu clair, longs cheveux argentés tirés en arrière en une queue de cheval, courte barbe blanche soigneusement taillée, regard méprisant.

Passions Directrices : Travers (Cupidité) 16, Travers (Goût de la bataille) 16.

Ambre Piotta

Ambre Piotta est la digne descendante de son père, Bertag Piotta. Outre le commandement de la Maison des Milices de Lugan, elle a hérité d'une confortable fortune et de la mainmise sur le commerce de la plus méridionale des cités de Sweiss. La ville de Lugan et ses milices sont souvent sollicitées par les cités du Nord de l'Italia pour intervenir dans leurs multiples conflits...

Ambre, petit bout de femme énergique et charismatique sans être particulièrement belle, fonde ses relations avec autrui sur une amitié vite accordée mais qui se doit d'être fidèle. Seule à revendiquer ouvertement son opposition à l'Empire Ténébreux, elle engagera ses milices dans toutes les batailles contre les légions masquées. Ambre Piotta périra lors du sac d'Athena des mains d'un chef de meute Gorille du nom de Siggurt.

Ambre Piotta

FOR 13	**CON 15**	**TAI 11**	**INT 14**	**POU 15**
DEX 14	**APP 13**			

Points de Vie : 13

Armure : 1d8+1+1d6 (Demi-plaques et Armure tissée)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière* 110 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 20 ; *Lance-feu* 60 %, Dégâts 5d6, Portée 50 m, PdS 6.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 75 %, Eloquence 101 %, Equitation 87 %, Esquive 70 %, Marchander 80 %, Sagacité 40 %, Sweisser 70 %, Langue Commune 90 %.

Traits Particuliers : 32 ans, 175 cm, 80 kg, petite femme brune aux traits fins, visage rond, large sourire qui peut se durcir en un instant, yeux noisette, habillement "à la garçonne".

Passions Directrices : Loyauté (Famille) 15, Loyauté (Amis) 15.

Olkorr, Chef Mutant du clan des Walsaar

Cet énorme mutant au faciès d'ours est le chef des Walsaars, le plus important clan de mutants des montagnes (les estimations les plus réalistes parlent de près de 30.000 individus retranchés dans la haute vallée du Rhône). Olkorr a si bien organisé ses hommes qu'il parvient à impressionner même les plus valeureux des Grands Capitaines de Luzern. Alors qu'il est l'ennemi numéro un de la plupart des Grandes Maisons, certains ont proposé de lui accorder l'amnistie afin de le faire entrer dans le cercle fermé des mercenaires sweissers tant ses talents de stratège et de combattant sont reconnus.

Olkorr et ses plus proches guerriers ont établi leur quartier général dans un ancien complexe militaire caché dans les flancs du Mont Zerv'. Ces dédales souterrains abriteraient encore des machineries de guerre du Tragique Millénaire. Mais surtout, l'explosion des réacteurs nucléaires qui alimentaient le complexe en énergie est à l'origine de mutations extraordinaires sur les lichens souterrains des cavernes. La consommation d'une eau de source contaminée par ces lichens est censée procurer l'immortalité. Nombreux furent les fous qui tentèrent une expédition au cœur du domaine d'Olkorr. Aucun ne revint jamais.

Lichen de Vie

Ce liquide opaque noirâtre est une formidable potion de soin : une dose permet de regagner 1d4 + 2 points de vie en cas de blessure. En l'absence de blessure physique directe il y a 50% de chance de voir disparaître une éventuelle maladie (un seul essai possible). Mais cette potion est à double tranchant : à chaque utilisation il y a 10% de risque de développer une tare ou une malformation (HNE p. 163). Une dose de Lichen de Vie se négocie à prix d'or, généralement plus de 200 souverains.

Olkorr

FOR 34	**CON 21**	**TAI 21**	**INT 16**	**POU 13**
DEX 10	**APP 04**			

Points de Vie : 21

Armure : 1d4+3 (Fourrure et épiderme épais)

Modificateur aux Dégâts : +2d6

Armes : *Morgenstern (un dans chaque main)* 90 % Dégâts 1d10+1 +MD, PdS 12 ; *Morsure* 80 %, Dégâts 1d8+MD ; *Etranglement à une main* 69 %, Dégâts 2d4+MD (l'armure ne protège qu'avec un heaume et sur un jet de Chance réussit).

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 96 %, Bagarre 106 %, Lutte 100 %, Langue Commune 60 %, Langue de Clan 80 %.

Expertise Scientifique : Aucune

Traits Particuliers : Age inconnu, 215 cm, 150 kg, épaisse fourrure noire au dos grisonnant, tête d'ours aux dents surdimentionnées. Possède deux cristaux de lumière d'un POU de 8 et 10.

Mutations : Hybride, Mâchoire infernale, Régénération (voir Hawkmoon Nouvelle Edition p. 160).

Passions Directrices : Loyauté (Clan) 18, Haine (Mercenaires) 18.

Bartolomeus, Duc-Evek de Gallen

La longue lignée des ducs-éveks du Saint-Duché de Gallen a produit de nombreuses personnalités charismatiques et éclairées. Bar-



tolomeus s'inscrit parfaitement dans cette lignée. Sa petite taille ne suffit pas à faire oublier sa fermeté et son autorité naturelles tempérées par un sens aigu de la justice.

Malgré les dimensions réduites de leur domaine, les ducs-éveks de Gallen ont toujours joui d'une influence égale à celle de l'archevek de Germanie au sein de la hiérarchie du Sincère Repentir. En dépit des ambitions de Berthold, Bartolomeus a fait plus que se défendre dans ces subtiles luttes d'influence à l'intérieur de l'Eglise. Mais la tension entre les deux hommes est montée d'un cran lorsque les agents de Bartolomeus lui ont rapporté que la récente disparition de Gerd, son petit-neveu, semblait le fait de l'archevek de Germanie et que le jeune garçon était sans doute détenu à Reichmünster...

Bartolomeus

FOR 09	**CON 10**	**TAI 08**	**INT 22**	**POU 17**
DEX 11	**APP 17**			

Points de Vie : 09

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : Aucune

Compétences : Art (Diplomatie) 98 %, Art (Philosophie) 94 %, Art (Théologie) 98 %, Chercher 75 %, Éloquence 100 %, Europe du Tragique Millénaire 65 %, Monde Ancien 60 %, Sagacité 100 %, Scribe 100 %, Sweisser 90 %, Langue Commune 100 %.

Traits Particuliers : 68 ans, 152 cm, 55 kg, petit homme ridé aux rares cheveux blancs, yeux noirs pétillant d'une intelligence supérieure, visage sec, voix claire et forte, toge noire brodée noir sur noir de discrets motifs bibliques.

Passions Directrices : Loyauté (Saint-Duché de Gallen) 17.

Umberto d'Arazzo

Ce jeune et sémillant aventurier italien cherche à fonder sa propre compagnie. Fils benjamin d'une noble famille d'Italia, sans espoir d'héritage, Umberto décida de provoquer la fortune plutôt que de vivre dans l'ombre de ses frères restés au pays. Conscient que Rome ne s'est pas faite en un jour mais confiant en ses talents de soldat et de meneur d'hommes, Umberto a décidé de commencer par recruter une petite troupe d'hommes aguerris avec lesquels il compte monter quelques audacieux coups de main, en parfaite illégalité s'il le faut.

Umberto d'Arazzo

FOR 14	**CON 16**	**TAI 17**	**INT 14**	**POU 14**
DEX 14	**APP 16**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d10+2 (Plaques granbretonnes)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Rapière* 107 %, Dégâts 1d6+1+MD, PdS 15 ; *Dague* 90 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15 ; *Pistolet à rouet* 60 %, Dégâts 2d6+1, PA 6, Portée 20 m, PdS 10.

Compétences : Art (Stratégie et Tactique Militaires) 70 %, Baratin 69 %, Déplacement silencieux 77 %, Eloquence 59 %, Equitation 71 %, Esquive 70 %, Scribe 40 %, Se cacher 50 %, Italien 80 %, Langue Commune 80 %, Sweisser 50 %.

Traits Particuliers : 25 ans, 190 cm, 87 kg, ample chemise de soie blanche, pantalons de cuir noir, bottes de cavalier, yeux noirs, cheveux bruns coupés court, longs favoris taillés en pointe, large bouche et visage agréable souvent orné d'une fine barbe de quelques jours.

Passions Directrices : Travers (Téméraire) 12.

Ristof Lobcher

Cet homme imbu de sa propre importance est le patron d'une manufacture d'armes dans les environs de Luzern. Nationaliste convaincu et arrogant, il milite en faveur d'une Grande Sweiss indépendante "épurée" des mutants, des étrangers, et des mercenaires. Aussi étonnant que cela puisse paraître, il fait son plus grand chiffre d'affaires grâce aux Grandes Maisons...

Kaspo Kronsky

Ce marchand ventripotent est le représentant officiel de la Guilde de la Baltik. Son rôle principal consiste à assurer la sécurité des caravanes marchandes de la Guilde. Pour cela il négocie avec les Maisons de Sweiss des tarifs préférentiels et met sur pied de véritables petites armées de convoyage commercial. Kronsky connaît tout le monde à Luzern. Impliqué dans toutes les intrigues, toutes les négociations, il n'en est pas moins terriblement superstitieux et ne se déplace jamais sans ses innombrables porte-bonheur.

Son assistant, **Ladimir**, veille à ce qu'il ne se trouve jamais dans une situation embarrassante (passer sous une échelle, avoir un rendez-vous un vendredi 13, etc.).

Renzo di Komo, Paol di Milano et Zepp di Torno

Ces trois hommes sont les envoyés des cités italiennes du sud des Alpes en conflits incessants. Ils n'ont de cesse d'intriguer l'un contre l'autre, de s'allier pour mieux se trahir et de rivaliser d'argent et de promesses pour attirer les meilleures compagnies au service de leur province.

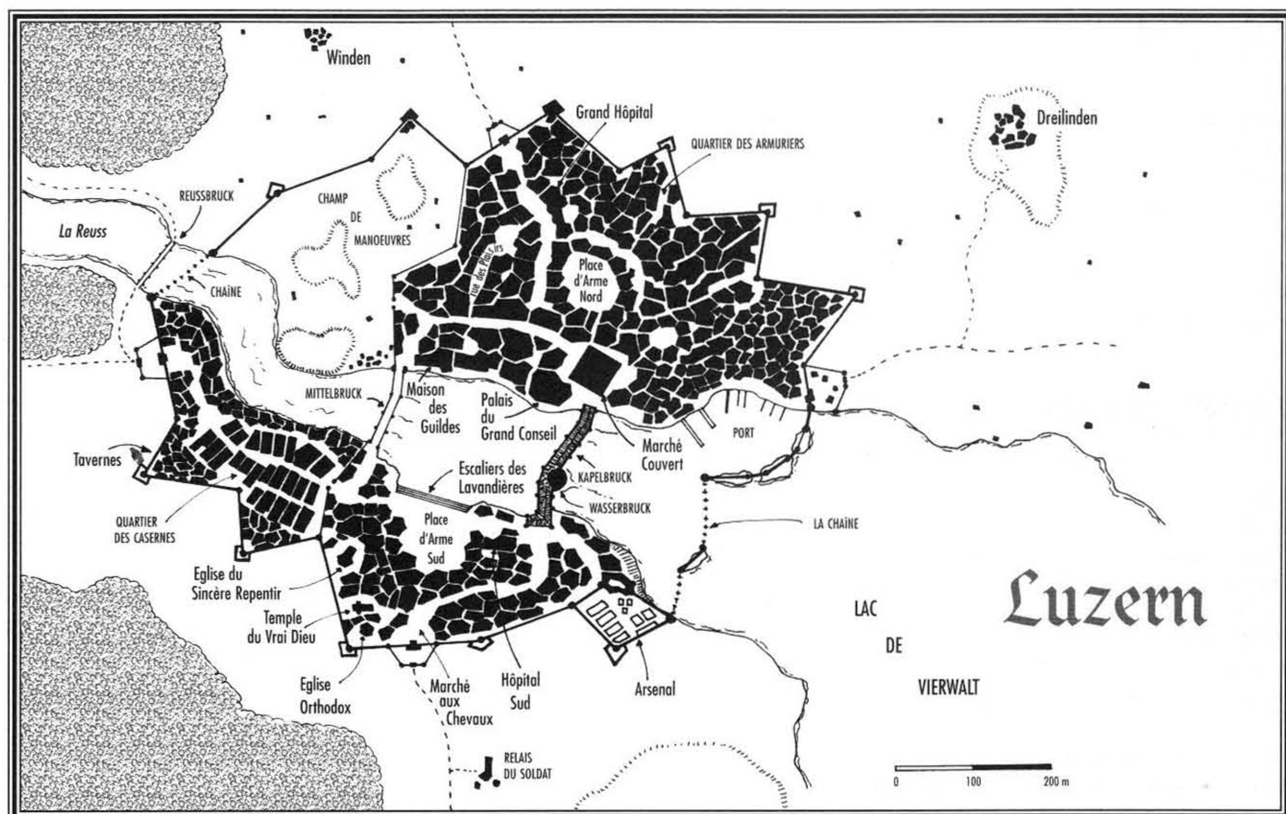
Sites Intéressants

Luzern [Grande Cité]

Malgré ses 19.500 habitants, la capitale de la Sweiss tient plus de la grosse bourgade fortifiée en état de siège permanent que de la cité moderne ! Ces murailles sont impressionnantes et les mercenaires sont partout présents. La cité, qui s'étend au bord du Lac de Vierwalt, confortablement lovée dans son écrin de montagnes, ne dispose pas d'autorités propres. Tout le pouvoir est entre les mains des Grandes Maisons. Le palais du Grand Conseil se situe non loin du Kapelbruck, un pont de bois sur le fleuve Reuss. Ce pont, plus que mil-







lénaire et maintes fois reconstruit au cours des âges, est autant le passage obligé des troupes de soldats (le jour) que le lieu de rendez-vous privilégié des amoureux (la nuit).

Le marché couvert de Luzern est également connu dans toute la Sweiss. C'est là que l'essentiel de la production agricole et artisanale du pays est négociée auprès des marchands de la Guilde. Le marché couvert est également le lieu de recrutement des Grandes Maisons et les combats singuliers permettant de juger de la valeur d'un combattant ne sont pas rares.

Suite à un audacieux coup de main d'un clan mutant qui, pour délivrer quelques prisonniers, réussit à s'introduire dans la ville par le lac, de lourdes chaînes protègent l'entrée du port.

G'nev [Grande Cité]

G'nev et ses 12.000 habitants représente le principal débouché commercial de Sweiss. La compagnie des Loups d'Ecume est chargée de la protection de la cité mais ses 500 hommes ne peuvent prévenir toutes les attaques lancées contre les navires de commerce de G'nev par les pirates alsaziens.

Sous l'autorité du **bailli Luther Cavin**, fidèle du Vrai Dieu, les artisans, les marchands, et... les usuriers tiennent le haut du pavé à G'nev. La cité est d'ailleurs considérée à juste titre comme la "banque" du Lyonnois. La cité de G'nev est bâtie sur l'emplacement approximatif de l'antique ville de Genève. Les seuls vestiges à avoir défié le temps sont les dalles du tarmac de l'aéroport rebaptisées les "Sols-de-pierre" et les imposants blocs de béton des antiques dispositifs d'écluse à l'embouchure du Rhône. Ce goulet reste délicat à négocier par les navigateurs en raison des nombreuses ruines sous-marines qui affleurent parfois à la surface de l'eau.

Souvent jalousés, les G'neuvois sont considérés dans toute la Sweiss comme des beaux-parleurs forts en gueule. Une maxime sweissère dit même : "important comme un G'neuvois" pour qualifier quelque chose d'insignifiant...

Lozhan [Grande Cité]

Les artisans-mécaniciens de Lozhan, jolie cité fortifiée des bords du Golfe du Léman, sont réputés dans toute l'Europe pour leurs voitures mécaniques (voir Hawkmoon Nouvelle Edition page 237). La cité elle-même, fièrement perchée sur ces deux collines émergeant des eaux du Léman et retranchée derrière de solides murailles, compte plus de 7.000 habitants.

Lozhan entretient un commerce actif avec le Lyonnois, Bazhel, et G'nev (bien qu'une certaine concurrence entre les deux cités ne soit pas sans créer quelques frictions occasionnelles). Bailli de Lozhan depuis plus de 40 ans, **Yvana Jagg** règne d'une main de fer dans un gant de velours sur ses citoyens !

La relative richesse de la cité en fait une proie toute désignée pour certains pirates alsaziens en dépit de traités commerciaux passés avec Rolf Jung, Grand Capitaine de Bazhel, et de la présence en masse des Piques d'Argent dont c'est le quartier général.





Saint-Duché de Gallen

Le Saint-Duché de Gallen est certainement l'endroit le plus agréable à vivre de Sweiss... si l'on supporte son climat froid et pluvieux à l'extrême ! Sous l'autorité du duc-évek, rattaché au Sincère repentir mais bénéficiant de fait d'une large autonomie, le petit kanton prospère maintenant depuis de nombreuses décennies. La Sainte-Bibliothèque du Couvent de Sankt-Gallen est le seul véritable haut-lieu du savoir en Sweiss. La ville de Sankt-Gallen (8.000 habitants), chef-lieu du kanton, reflète bien la prospérité ambiante : les rues sont propres et sûres, la criminalité quasi-inexistante, et le marché draine de nombreux produits exotiques.

Le Golfe du Léman

Cette échancrure dans la Mer d'Alsaz est essentiellement formée par l'ancien bassin du Lac Léman. Le golfe se prolonge au nord par le Mitland See jusqu'aux Tonnerres de Bazhel (voir "La France" page 219) en longeant les Monts du Jura. La profondeur moyenne du Mitland See n'excède pas 20 mètres bien que des "fosses" atteignent plus de 350 mètres au centre du golfe et à l'emplacement des anciens lacs de Neuchâtel et de Morat...

Le Golfe du Léman présente nombre de caractéristiques étranges ou dangereuses ; en voici un petit échantillonnage :

- Le **Marais du Grand Gèk** s'étend sur plus de 150 km2 à l'extrémité est du Golfe du Léman. Il est peuplé d'innombrables créatures étranges qui n'ont rien à envier aux grotesques des Montagnes ou de la Schwarzwald. Des légendes romantiques courent également sur les naïades, femmes-démons censées hanter ces lieux...

- Le **Trou d'eau de G'nev** est un tourbillon d'une centaine de mètres de rayon au large de la cité du bout du golfe. Nul ne sait où va l'eau aspirée par le Trou et les savants se lancent dans d'astronomiques calculs pour déterminer comment fait le golfe pour ne pas se vider...

- Les **Iles aux Papillons** forment un dédale marécageux au nord du bourg de Neuch-du-haut. Ces îles sont le paradis des milliers d'espèces d'insectes qui y vivent. Les papillons y sont particulièrement abondants, certains présentant des mutations tout à fait surprenantes ! Les sphinxs-aurochs sont des papillons nocturnes semi-intelligents. Grands comme deux aigles, ils seraient capables, dit-on, de soulever un homme. Pierre philosophale des alchimistes, les rarissimes chenilles de vulcains dorés, dont les magnifiques ailes sont pailletées d'or, produisent un cocon de fils d'or particulièrement pur (un cocon peut valoir entre 50 et 300 souverains en fonction de sa taille).

Neuch-du-Haut [Cité Moyenne]

Communément appelée Neuch', cette ville de moins de 2.000 habitants est connue comme étant le principal repaire des pirates alsaziens en Sweiss. Le Castel de Neuch est une imposante bâtisse dont les hautes murailles percées de longues meurtrières donnent droit sur la Mer d'Alsaz.

Les frères **Thierrin et Bergil de Zamax**, derniers représentants de la famille princière de Neuch' exilée à Luzern depuis bientôt quatre générations, ont toujours l'ambition de reprendre leur fief. Leur statut de Lieutenants des Marteaux Sanguinolents n'est pour l'instant pas suffisant pour transformer ce rêve en réalité...

Schaffz [Cité Moyenne]

La cité de Schaffz (2.500 habitants) est le quartier général des Etalons Furieux de Henri Six-Doigts. A proximité immédiate de la frontière sud de la Schwarzwald, Schaffz est en état de siège permanent. Ses ruelles tortueuses ont déjà subi nombre d'invasions de grotesques.

Couvent du Grand Saint-Bernart

Ce couvent fortifié est situé au sommet de la principale passe permettant la traversée des Alpes en Sweiss. La Confrérie des Moines de Saint-Bernart, issue du Culte du Vrai Dieu, accueille les voyageurs éreintés tous les jours de l'année, idem en plein hiver. Le gîte et le couvert, sobres mais impeccables, sont offerts bien qu'il soit de bon ton de laisser une petite donation aux bonnes œuvres du couvent avant de partir (entre 2 et 50 souverains par personne). Devant l'importance stratégique du col et de son refuge, toutes les Grandes Maisons doivent fournir un petit contingent de mercenaires aguerris pour assurer la défense du couvent. Accroché à flanc de montagne, ce dernier est quasiment inexpugnable.

Frère Couchpiner est le chef religieux du Grand Saint-Bernart. Homme austère à l'accent chantant mais à la voix autoritaire, il ne tolère aucun manquement aux règles de la confrérie.

Les lendemains de tempête, les moines, accompagnés de leurs gros chiens poilus à l'odorat particulièrement affûté, patrouillent la montagne pour rechercher d'éventuels voyageurs égarés. Nombreux sont ceux qui doivent leur survie à la truffe mouillée de ces énormes molosses aussi doux que des agneaux... Les moines sont extrêmement attachés à leurs chiens. A son entrée dans le couvent, chaque moine se voit attribuer un jeune chiot dont il aura désormais la responsabilité et dont il partagera la vie. Un saint-bernart adulte ne sera jamais cédé, au contraire des jeunes chiots. Ces derniers sont en effet parfois vendus à de riches amateurs à un prix prohibitif (une centaine de souverains, souvent plus).

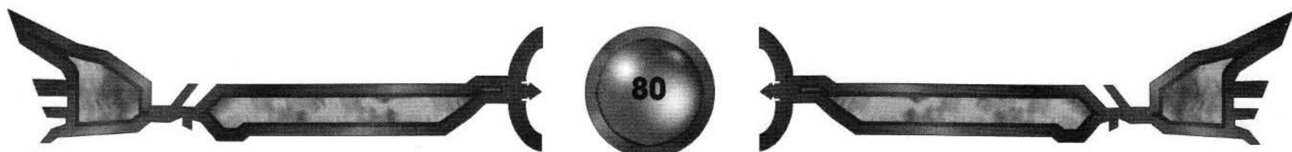
Les caractéristiques des saint-bernarts sont similaires à celles des loups (voir HNE p. 210) avec les mutations Résistance au Froid et Sens surdéveloppé (Sentir/Goûter 120 %).

Avec une vie austère et spartiate, les moines de Saint-Bernart produisent cependant un alcool local extrêmement fort à base de gentiane des montagnes ! Un petit mais lucratif commerce s'est d'ailleurs mis en place pour exporter "Bernartine" en plaine (1 souverain la pinte).

Au pied du versant sweisser du Saint-Bernart se dresse la Forteresse d'Oktodur qui monte la garde à l'entrée de la terrible vallée des Walsaars, le clan mutant dirigé par Olkorr.

Andrmatt [Forteresse Alpine]

Andrmatt est la seule forteresse des Grandes Maisons située en plein cœur des Alpes, donc des territoires grotesques. Son importance stratégique est primordiale : Andrmatt commande le passage du Col du Kottard, et justifie les efforts démesurés des mercenaires pour maintenir une place-forte en plein enfer montagnard.





Les Ecumeurs des Cieux et les Fléaux d'Ukranie se partagent la garde d'Andrmatt et escortent les convois marchands désirant traverser les Alpes par le plus court et le plus dangereux, des chemins.

La Frontière...

La Frontière est le terme commun désignant la limite fluctuante et très abstraite séparant le territoire contrôlé par les mercenaires des domaines habités par les clans mutants. La seule partie de la Frontière un tant soit peu stable est la limite sud de la Schwarzwald bordée par le Rhin. Le puissant fleuve se jette dans la Mer d'Alsaz à la hauteur de Bazhel et constitue un obstacle majeur pour les clans de mutants de la Forêt Noire. Obstacle majeur mais pas infranchissable comme en témoignent les nombreuses escarmouches qui ensanglantent chaque année le Nord de la Sweiss.

La Frontière est le sujet principal de discussions le soir au coin du feu. Quelle Maison peut la repousser ? Quelle autre dut céder des terres à un clan particulièrement féroce ? Un nouveau "héros" s'est-il mis en évidence sur la Frontière ? Un autre, fameux entre tous, est-il mort ?

Voyager en Sweiss

Le Mitland See, formant la colonne vertébrale du commerce sweisser, est souvent victime de raids des pirates alsaziens.En plaine, bien que le réseau routier soit maintenu à un strict minimum, le seul danger auquel un voyageur risque de devoir faire face est de se retrouver au beau milieu de manœuvres d'entraînement militaire en conditions réelles !

Distances et Durées des Voyages en Sweiss

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Andrmatt	Lugan	90	3,6	6
Bährn	Aarenburg	55	1,1	2
Bährn	Lohzan	75	1,5	2,3
Bährn	Luzern	70	1,8	3
G'nev	Lyon	120	2,4	4
Lohzan	G'nev	150	3	5
Lohzan	Saint-Bernart	120	4	7
Lugan	Milano	150	3	5
Luzern	Zurch	40	0,8	1,2
Luzern	Andrmatt	70	2,8	4,8
Skt Gallen	München	300	12	20
Zurch	Skt Gallen	70	1,4	2,4
Zurch	Schaffz	40	0,8	1,2

(1) *à cheval*

(2) *à pied*

De	à	Par voie maritime (sur la Mer d'Alsaz) :
Aarenburg	Bazhel	3 heures de navigation
Lohzan	Bazhel	2 jours de navigation
Lohzan	G'nev	1 jour de navigation
G'nev	Lyon	3 jours de navigation

Le paysage de la Sweiss étant particulièrement accidenté, la distance kilométrique n'est pas toujours représentative de la durée effective d'un voyage qui sera généralement bien plus long.

Chaque dixième de journée (0,1) vaut environ une heure de voyage, considérant 10 heures de voyage par jour (voir HNE p. 82 pour des durées supérieures de voyage).



Dans les montagnes et le long de la frontière avec la Schwarzwald par contre, le danger est omniprésent. Outre l'absence de routes, les mutants y pullulent et songent rarement à accueillir poliment un visiteur.

Les Grandes Maisons Mercenaires de Sweiss

Il existe deux grandes catégories de mercenaires. La première est celle des **Compagnies Indépendantes**, constituées par plusieurs légions sans attaches, errant de par l'Europe au hasard des conflits ("La France" présente quelques exemples de ces compagnies entre les pages 196 et 199). La seconde est celle des compagnies adhérant à la Charte des **Grandes Maisons Mercenaires**, basées en Sweiss.

La Charte

Alors que les Compagnies Indépendantes dominaient sans vergogne le marché du mercenariat en Europe, quelques Maisons plus modestes décidèrent de s'allier au tournant du 5ème millénaire. La Charte fut signée en 5090 dans la Cité de Cristal de Parye. Elle représente une sorte d'alliance économique conclue entre les plus petites légions mercenaires afin de réussir à s'imposer face au monopole des Compagnies Indépendantes toutes-puissantes.

Les termes de la Charte tentent de limiter les conflits ouverts entre deux Grandes Maisons. Ainsi, il fait partie des engagements théoriques des employeurs de ne pas opposer directement deux légions adhérant à la Charte sur le même front. Bien sûr, les interprétations politiques de ces termes font l'objet de débats houleux au Grand Conseil. En attendant de clarifier la situation, tout le monde, employeurs comme mercenaires, joue sur les mots ! Le comte Airain lui-même a adhéré en son temps à cette Charte, avant de la quitter (fâché contre la plupart de ses dirigeants) pour créer la Compagnie d'Airain. Les grands d'Europe ont pris l'habitude d'entretenir des diplomates auprès des dirigeants de ces Maisons, afin de pouvoir accélérer les négociations si leur nation ou leurs intrigues personnelles ont un besoin urgent de l'appui des troupes mercenaires. Une véritable cour s'est donc développée à Luzern, axée autour des plus grands généraux d'Europe. Elle comporte son lot de traîtrise, de mensonge, de meurtre, et de complot, n'enviant ainsi en rien les cours royales.

Bien sûr, l'adhésion à la Charte a son prix. Lorsqu'une compagnie est enrôlée pour une mission militaire, elle reverse 10 % de la somme qu'elle perçoit aux banquiers des Grandes Maisons, qui investissent cet argent auprès des Guildes Marchandes. Enfin, le matériel de guerre saisi (armes, armures, chevaux, catapultes, balistes, etc.) doit toujours être revendu à des tarifs préférentiels aux adhérents de la Charte.

Les Partenaires des Grandes Maisons

Avec l'essor des compagnies mercenaires ces dernières décennies, les guildes marchandes ont pu se développer, s'avérant aujourd'hui prospères. En effet, les routes commerciales et caravanières cherchent toujours à éviter les duchés aux taxes les plus élevées, au risque de se perdre dans des régions hostiles peuplées de mutants étranges. En retour, les guildes proposent de nombreux services aux Grandes Maisons. Elles assurent tout d'abord le soutien logistique, l'approvisionnement, et le traitement des soldes. Le fruit des pillages est également écoulé chez elles, et politiquement un partenariat s'est développé entre les guildes et les compagnies. En effet, elles usent de leur influence auprès de certains dirigeants d'Europe pour favoriser l'emploi de mercenaires adhérant à la Charte plutôt que d'indépendants. Il est cependant à noter que certaines guildes ont préféré réserver ces faveurs aux Compagnies Indépendantes, plus puissantes et mieux réputées. Dans les deux cas, les guildes impliquées font d'excellentes affaires financières.

Les Grandes Maisons de Sweiss

Les Maisons présentées ci-dessous représentent à elles seules près de la moitié des mercenaires stationnés en Sweiss. Leurs dirigeants sont les plus puissants au Grand Conseil de Luzern. Mais que ces arbres ne cachent pas la forêt : il existe plus de quarante Grandes Maisons de taille, de réputation, et de richesse fort variables.

Les Boutefeux

Grand Capitaine : Diego de Sebast (Espanyien) ; **Importance :** quatre légions de 600 hommes ; **Spécialité :** infanterie versée dans les sièges grâce à ses canons-feu rudimentaires et ses machines de guerre ; **Quartier général :** Rugdorf ; **Remarques :** Diego de Sebast s'est rallié à la Charte lors de sa création, et malgré une faiblesse et une cécité croissantes, il continue à assumer la direction de sa Maison. Son fils aîné, Djozzé, fait de son mieux pour alléger ses responsabilités. Il deviendra le dirigeant des Boutefeux après le décès de son père, lors de l'occupation de l'Espanyia.

La Compagnie des Marches de Zurch

Grand Capitaine : Moritz Emmler (Sweisser) ; **Importance :** huit unités de 300 hommes ; **Spécialité :** actions de guérilla, embuscades en terrains accidentés ; **Quartier général :** Zurch ; **Remarques :** Une des Maisons fondatrices. Influente, elle a acquis une position politique enviable grâce à d'excellents généraux, certainement parmi les meilleurs à se succéder au service d'une Grande Maison. Les Chevaliers Génétiques font occasionnellement appel à la Compagnie pour mener des actions sur la frontière sud de la Schwarzwald.

Les Ecumeurs des Cieux

Grand Capitaine : Baron Kerov (Moscovien) ; **Importance :** six unités de 100 hommes ; **Spécialité :** force aérienne montée sur des faucons des steppes ; **Quartier général :** Andrmatt ; **Remarques :** Les Ecumeurs des Cieux sont surtout présents au Col du Saint-Bernart et dans la forteresse d'Andrmatt, qui constitue leur quartier-général. Ils sont grassement payés par les guildes marchandes pour maintenir un semblant de sécurité dans la traversée des Alpes. Kerov sera assassiné peu après la libération par les autres dirigeants des Maisons alors qu'il menacera de se retirer de la Charte avec ses légions volantes.



Les Etalons Furieux

Grand Capitaine : Henri Six-Doigts (Français) ; **Importance :** cinq unités de 800 cavaliers ; **Spécialité :** cavalerie, arbalétriers et archers montés ; **Quartier général :** Schaffz ; **Remarques :** Henri est un jeune noble en disgrâce, une malformation lui interdisant de représenter l'honneur familial dans une région dominée par le Sincère Repentir. Aigri, il fait merveille dans la carrière des armes.

Henri fut durant un temps l'amant de Dame Yselle pour laquelle il éprouve toujours quelques sentiments bien que celle-ci se soit complètement détournée de lui au profit de De Gançois. Néanmoins, les deux Grands Capitaines restent pour l'instant chevaleresques dans leur rivalité.

Les Fléaux d'Ukranie

Grand Capitaine : Azam El-Kahir (Syrien) ; **Importance :** deux légions de 2.000 hommes ; **Spécialité :** lanciers et arbalétriers ; **Quartier général :** Zugg ; **Remarques :** Azam était un mercenaire indépendant qui vendait son épée au plus offrant. On lui proposa, alors qu'il songeait à la retraite, de prendre la tête de la Maison des Fléaux d'Ukranie. Son influence sans cesse grandissante sera brisée lors de la libération, dans laquelle il investira à perte toutes ses troupes. La forteresse de cette Maison décimée sera plus tard occupée par le tout nouveau corps des mercenaires granbretons.

Les Lames Noires

Grand Capitaine : Van Tassen (Hollandien) ; **Importance :** quatre phalanges de 500 hommes ; **Spécialité :** infanterie lourde et cavalerie légère ; **Quartier général :** Bähm ; **Remarques :** L'une des Maisons les plus influentes, les Lames Noires se distinguent par leur versatilité : quel que soit le type d'intervention souhaitée, on peut être sûr que Van Tassen possède dans ses rangs les spécialistes adéquats. En chef charismatique, le géant hollandien a su développer chez ses soldats une sorte de dévotion pieuse à son égard tout en sachant s'entourer de lieutenants habiles et efficaces à l'image de Lorkan Marten (originaire de Begik), son dauphin désigné...

Les Marteaux Sanglants

Grande Capitaine : Dame Yselle (Française) ; **Importance :** douze unités de 500 hommes ; **Spécialité :** cavalerie lourde ; **Quartier général :** Enfeld ; **Remarques :** Une des Compagnies fondatrices et numériquement la plus importante de la Charte.

Veuve du précédent dirigeant, Dame Yselle a repris les affaires de son mari avec beaucoup d'intelligence. Ses talents stratégiques sont reconnus et ses conseils appréciés de tous. Son seul défaut est sa jeunesse. Elle entretient une liaison avec Reunay de Gançois, qu'elle tente vainement de rallier à sa compagnie.

Les Molosses Ténébreux

Grand Capitaine : Sir Tazius (Granbreton, ex-commandeur de l'Ordre du Chien) ; **Importance :** trois unités de 800 hommes ; **Spécialité :** troupes d'élite armées de lances-feu ; **Quartier général :** Luzern ; **Remarques :** Tazius joue double jeu, soutenant à la fois la Reine Flana et ses détracteurs. Il s'en sort assez bien et se bâtit une fortune personnelle colossale.

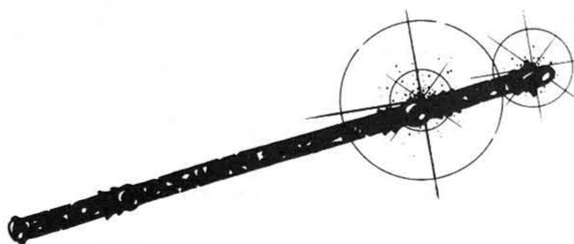
Les Piques d'Argent

Grand Capitaine : Hans le Manchot (Sweisser) ; **Importance :** cinq unités de 1.000 hommes ; **Spécialité :** infanterie légère spécialisée dans la lutte contre la cavalerie ; **Quartier général :** Lozhan ; **Remarques :** Du sang jeune et frais, ayant rapidement grimpé les échelons de la hiérarchie mercenaire.

Hans, malgré ses origines paysannes, a très vite su imposer une dynamique bienfaitrice aux affaires de sa Maison. Il s'oppose fermement à la neutralité à l'égard de la Granbretanne, et sera écarté du commandement par les intrigues des autres dirigeants, pour le retrouver après la disgrâce de l'Empire. Ses rancunes seront lavées par le poison et le poignard...

La Sainte Compagnie

Grand Capitaine : Otmar de Gallen (Sweisser), sous l'autorité de Bartolomeus, duc-évek de Gallen ; **Importance :** sept phalanges de 300 hommes ; **Spécialité :** lanciers et arbalétriers spécialisés dans la défense du territoire du duc-évek ; **Quartier général :** Sankt Gallen ; **Remarques :** Une discipline d'acier renforcée par un zeste de fanatisme, voilà qui fait de cette compagnie une armée très efficace en dépit de sa petite taille. Payée par les Chevaliers Génétiques, elle est parfois mise à contribution sur la frontière de la Schwarzwald. La Sainte Compagnie n'intervient que rarement à l'extérieur de la Sweiss.





La Hollandia



La Hollandia




La Hollandia en Bref

Population : 730.000 Hollandiens
30.000 Germains
Mutants :
- 5.500 Petit Peuple des Polders
- 2.000 Goules
- 1.500 Autres

Capitale : Amsterdam (69.000 habitants)

Dirigeant : La reine Brena

Religion officielle : Le Culte du Vrai Dieu

Ressources : Pêche, cultures maraîchère et céréalière, élevage bovin, commerce.

Influence politique : Moyenne. Malgré son statut de nation "mineure", la Hollandia pèse d'un certain poids sur la politique européenne.

Importance militaire : Moyenne. La reine Brena veille à maintenir une force armée respectable face à des voisins aussi belliqueux que la Begik, la Scandie ou la Granbretanne.

Histoire

La Hollandia est un royaume serein et éclairé, favorisant les arts et les sciences. Cette vieille monarchie servit de modèle à la Germanie républicaine du chancelier Denauer, admirateur inconditionnel de la civilisation hollandienne. Ses dernières décennies, sous les règnes respectifs de Renwalt, d'Otwalt, puis de Brena, la Hollandia est devenue un modèle de stabilité et de prospérité économique en Europe.

Récemment toutefois, cette stabilité enviée fut mise à mal par les menées du duc Dekken de Hollandia. Ce dernier tenta de soulever sa province de Dhoven contre l'autorité centrale de la reine. Son projet échoua et Dekken fut banni du royaume. Il sévit depuis dans les Iles de Friz en Germanie.

L'Invasion Granbretonne

Après le raid de l'Ordre du Papillon (reportez-vous au supplément "Fils de Granbretanne" pour plus de renseignements sur cet événement), la conquête du royaume dut être avancée de plusieurs mois. Adaz Promp du Chien la mena tambour battant. Les masques de Chien écrasèrent l'armée hollandienne, pourtant augmentée de très nombreux volontaires lors de la bataille des Polders en 5290. Des bandes de rebelles se constituèrent immédiatement pour continuer la lutte contre l'envahisseur. L'une d'elles, menée par Aron Witerick, un mercenaire capitaine de la garde royale de Brena, réussit à tenir en échec les troupes du Tigre, et ce pendant de nombreuses années.

L'Occupation

L'occupation du Ténébreux Empire fut l'une des plus terrifiantes qui soit. La conquête bâclée obligea Huon à dépêcher sur place le commandeur Hyène Orgo Gelfrodd qui fit là ses premières armes avant de déployer toute sa cruauté en Germanie quelques années plus tard. Amsterdam et toutes les villes du pays furent pillées et près de la moitié de la population connut la mort, la déportation, ou la torture. Le viol fut institutionnalisé afin d'offrir un "divertissement" bien mérité aux masques de Bêtes revenant de Germanie et une progéniture abondante pour les souterrains de la Sororité. Les terres furent exploitées à outrance par la population asservie afin de fournir la quasi-totalité des ressources agricoles à la machine de guerre granbretonne. Le Petit Peuple des Polders ne fut pas le dernier à souffrir des exactions des légions ténébreuses. Ils devinrent très en vogue à Londra comme "animaux" de cirque, de compagnie, ou de joutes érotiques...





Le duc Polsan de Goergeult est placé à la tête de la Hollandia en récompense de son soutien inconditionnel à l'Empire. Malheureusement pour lui, son influence se limite à ce que le Conseil Ténébreux veut bien lui laisser... Formé de connétables du Chien (Justyn Aggus), de l'anguille (Dorgan Zerod), de la Hyène (Lord Havlek), du Tigre (Olner Farko), et d'une grande-sœur de la Sororité (Lady Zarkinia), le Conseil Ténébreux dispose du vrai pouvoir sur la totalité du pays.

La Libération

Comme ce fut le cas dans de nombreux pays, les garnisons, notamment de masques de Tigre, de Hyène, et de Chien (particulièrement nombreux), furent rappelées en hâte à Londra pour participer à la guerre civile initiée par Meliadus. Les rebelles en profitèrent pour lancer raid sur raid afin de déloger les rares légions restées sur le territoire. Les combats furent terribles mais l'aide apportée par le Duché de Köln voisin permit finalement de venir à bout de la dernière légion de Fourmis défendant la citadelle de Weistijssel.

En dépit des sévices endurés, la reine Brena survivra à sa détention dans la capitale du Ténébreux Empire. Un régime démocratique sera aussitôt instauré et Brena, de retour au pays, sera élue triomphalement à la tête du Conseil Démocratique. La principale inconnue pour le futur du pays porte le nom de Dekken...

Table d'Evénements

Evénements Communs :

- Le navire du capitaine Andras Kerk est annoncé dans le port d'Amsterdam. Les tavernes résonnent déjà des spéculations concernant les dernières aventures vécues à l'autre bout du monde connu par le jeune capitaine hollandien !

- Un navire espanyien accoste à Amsterdam ou Den Haag ; des marchandises exotiques seront bientôt sur les marchés de la ville.

Evénements Rares :

- Jaque Breugel vient de créer une nouvelle chanson tournant en dérision Joop Kruyder, le puissant patriarche de la famille Kruyder. Ce dernier compte bien demander au commandant Kogh de régler le problème. D'autant plus que l'air de Breugel résonne dorénavant dans toutes les tavernes d'Amsterdam !

- Les actions des petits groupes de rebelles exaspèrent le Conseil Ténébreux, qui décrète une importante mobilisation afin d'éradiquer définitivement cette "vermine". Des légions de Tigres et de Hyènes sont envoyées aux quatre coins de la Hollandia et elles n'y vont pas de main morte...

Evénements Rarissimes :

- Amsterdam accueille plusieurs dirigeants de provinces en guerre. La reine Brena s'est proposée pour tenter une médiation entre les parties en présence. La milice de la ville est sur les dents.

- Les mutants du Damm manifestent devant le Palais Royal pour obtenir des garanties sur la valeur de leur production. En effet, les marchands de la cité tentent depuis plusieurs mois de faire chuter les prix de tout ce qui provient du quartier mutant.

Description Géographique

Ce pays comprend l'ancienne Hollande et l'ancienne Flandre (régions septentrionales de la France et de la Belgique d'autrefois). C'est un pays plat, où l'on trouve une multitude de petites rivières, de canaux, et de polders, seulement accidenté de collines au sud-est. Terre de polders et de marécages asséchés, la Hollandia lutte quotidiennement contre l'invasion de la mer et les inondations fluviales par la construction de digues et le renforcement des dunes. D'ingénieux systèmes de moulins à vent permettent de pomper l'eau qui s'infiltre inlassablement dans le sol et de la rejeter dans les nombreux canaux qui sillonnent toute la Hollandia. La Mer d'Alsaz se jette dans la Mer du Nord par l'intermédiaire d'un majestueux delta qui couvre près de 1.000 kilomètres carrés.

La température et les précipitations sont celles d'un climat tempéré. Le pays est plutôt verdoyant, bien qu'il n'y subsiste que peu d'arbres, regroupés dans les forêts entourant Den Haag. Certaines régions ont toutefois été cruellement touchées par les terrifiantes armes employées lors du Tragique Millénaire, comme en témoigne l'étendue du désert de la Mer des Vents au sud d'Amsterdam.

La faune hollandienne est très similaire à celle de la Germanie septentrionale (renards, gloutons des neiges, etc.) mais comporte une variété impressionnante d'espèces d'oiseaux. Dans les mers, règne sans conteste le plus terrible prédateur marin que les côtes européennes aient connu. Le Kaa.

Kaa

Ces squales se présentent comme de gigantesques et terrifiants requins à trois nageoires dorsales. Chaque nageoire se termine par une griffe aussi acérée que les douze rangées de dents dont est ornée la gueule d'un kaa. Ces animaux sont particulièrement vicieux et semblent dotés d'une mémoire olfactive hors du commun. Si un chasseur a le malheur de ne pas achever sa proie, il ferait bien de se méfier car la vengeance d'un kaa est souvent aussi terrible qu'inattendue.

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	3d6+24	34-35
CON	2d6+12	19
TAI	3d6+24	34-35
POU	3d6	10-11
DEX	2d6+3	10
PV Moyens		27



DEP Natation 8

Armure : 1d4+4 points (Peau cuirassée)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +2d6

Armes : *Morsure* 40 %, Dégâts 2d6+MD.

Compétences : Chercher 25 %, Pister 20 %, Sentir/Goûter 80 %, Voracité Frénétique 30 %.

Habitat : Côtes de France et de Hollandia, Iles de la Friz. Potentiellement : toutes les mers du globe…

Population

Minces et à la peau claire, les Hollandiens peuvent avoir n'importe quelle couleur d'yeux et de cheveux. es gens du peuple portent des vêtements simples mais les personnalité politiques ou nobiliaires aiment se draper dans de longues robes retenues par des broches, des ceintures, et des bracelets ; l'aspect vestimentaire permet plus que jamais de déterminer le milieu social d'un individu. Leur royaume étant souvent envahi par les eaux, les Hollandiens excellent dans la manipulation des petites embarcations à rames ; ce sont des canoteurs par obligation, et des marins par passion. Tous les Hollandiens sont des travailleurs libres (l'esclavage a été aboli de longue date).

Le souverain d'argent hollandien est nommé **"gulden"** et, dans les transactions monétaires, est considéré avec une valeur de 5 % supérieure. En effet, la pureté des pièces hollandiennes est reconnue dans toute l'Europe. Les Hollandiens sont de bons linguistes et disposent également des Langues Nationales de France et de Germanie à leur score d'INT. Les maisons hollandiennes sont à l'apparence de leurs habitants, d'une propreté irréprochable, et transpirant l'ordre et l'harmonie. Les briques de glaise cuite sont le matériau de construction le plus courant, la Hollandia disposant de peu de carrières ou de ressources forestières. Leurs repas sont équilibrés, les poissons et les produits laitiers occupant une place dominante ; les famines sont rares car les réserves sont bien administrées. Une soupe populaire permet même aux déshérités de survivre.Les mutants ne sont pas rares en Hollandia et, contrairement à la Germanie, relativement bien intégrés à la société.

Noms Masculins

Aadam, Aaron, Arjan, Corl, Deens, Edgar, Edwin, Frend, Guus, Haan, Jaap, Joost, Mikiel, Norg, Philip, Ruud, Saan, Wim, Yens, Zinke.

Noms Féminins

Anieke, Anjetta, Arjana, Beatrix, Danja, Elia, Famke, Hirja, Jana, Kris, Lanieke, Marieke, Monike, Osnja, Petreke, Rijsa, Sylvja, Tanja, Valentja et Ylena.

Patronymes

Les patronymes liés à des emplacements géographiques sont particulièrement courants en Hollandia (Jean du Pont devenant par exemple Haan van Bruck) mais les noms dérivés de l'ancien hollandais dominent largement.

Voici quelques exemples : Hoosp, Karell, Loenenbroek, Maarden, Shothors, Staffens, Steijve, Van Ooijens, Zendden…

Organisation Politique

Le peuple est gouverné depuis Amsterdam par la reine Brena. Ses sujets obéissent à ses désirs et sont fiers de la servir. La Hollandia est une nation éclairée, très cultivée, et favorisant les arts et les sciences. Elle servira de modèle à la Germanie en proposant un minimum d'instruction gratuite à l'attention des pauvres. Monarchie constitutionnelle, la Hollandia est divisée en provinces dirigées par des ducs, eux-mêmes assistés par des sénateurs et des consuls étudiant les propositions ou les suppliques des députés régionaux. La stabilité de son régime n'a toutefois pas épargné à la Hollandia d'être victime, en 5287, d'une tentative de prise de pouvoir par le duc Dekken van Dhoven, le plus puissant noble du pays. Fort heureusement, cette rébellion ouverte se termina rapidement à l'avantage de la reine Brena et Dekken fut contraint à l'exil (voir pages 62 et 88).

Organisation Militaire

Peuple droit et pragmatique, les Hollandiens ont à cœur la défense territoriale. De fait, les hommes et les femmes donnent à la défense de leur royaume un mois par an. Ils sont donc des miliciens redoutables, habitués à manœuvrer et à utiliser lances et boucliers. En pratique, le consul militaire **Deevis Stuizen** dispose d'une force permanente de 7.000 lanciers qui peut rapidement être triplée. La cavalerie est forte de 2.000 hommes. Les Chevaliers Génétiques, engagés à titre de mercenaires, disposent d'un contingent de 500 hommes patrouillant la frontière de Begik.

Religions et Sectes Présentes

La religion n'intéresse pas outre-mesure les Hollandiens mais leur préférence va au Culte du Vrai Dieu, plus proche de leurs idéaux d'ordre et d'harmonie. Les Chevaliers Génétiques et le Sincère Repentir tentent de dissimuler leur fanatisme en Hollandia. Cela afin de regagner du crédit auprès d'une population plutôt méfiante à leur égard.



Bien qu'on ne puisse pas les considérer à proprement parler comme des "sectes", les guildes de la Baltik et d'Espanyia sont très présentes en Hollandia. L'essentiel du commerce est aux mains de riches familles affiliées à la guilde d'Espanyia.

Sciences et Arts

Les sciences et les arts tiennent une place importante dans le cœur des Hollandiens. L'Université d'Amsterdam est l'une des plus renommées d'Europe et sa bibliothèque rivalise avec celle de Heid'bergge.

Pour peu qu'ils montent à Amsterdam, Breuge, ou Den Haag, les artistes trouvent facilement de riches mécènes en Hollandia. Mais en dépit d'une originalité certaine, ils n'ont toutefois pas tous un réel talent à faire valoir...

L'Université Royale d'Amsterdam

Date de fondation : 4850

Recteur (5290) : Dame Yohanne Rijus, 50 ans

Collèges : Sciences Physiques (alchimie et électricité), Sciences Naturelles (biologie et médecine), Sciences Humaines (dont fait partie l'Institut Géographique, responsable de l'élaboration de la majorité des cartes marines utilisées par les capitaines hollandiens).

Compétences enseignées : Arts (Droit, Littérature, Musique, etc.), Calcul, Cartographie, Eloquence, Europe, Langues Etrangères (Espanyien, Français, Germanien, Granbreton, Moscovien, Arabe, Vieil Allemand, Vieil Anglais, Vieux Hollandais), Maîtrise Technologique, Médecine Rudimentaire, Monde Ancien, Monde Naturel, Potions, Réparer/Concevoir, Scribe.

Secrets Technologiques enseignés : Acide (1-6), Drogues (1-4), Poison (1-4), Virus (2), Gaz (1), Foudre (3), Cataplasme Miraculeux (1), Drogues Médicinales (var.), Emplâtre Régénérant (1), Unité de Soins (3), Accumulateur (3), Générateur (3), Mécanisme à ressort (1), Calculateur (3), Bouée (1), Héliographe (2), Horloge (2), Métier à tisser (3), Typographeuse (3).

Infrastructures : Laboratoires de Qual 5, importante bibliothèque, nombreuses salles d'études.

Influence granbretonne : L'influence granbretonne s'exercera surtout sous forme de pillage lorsque l'Ordre du Papillon mettra la ville à sac ! Avant cela, les contacts se passaient surtout durant l'Illustre Congrès, un congrès de renom qui réunit périodiquement les plus grands savants-sorciers du continent.

Le Petit Peuple des Polders

Ce sont de petites créatures très semblables aux hommes, qui entretiennent ou étendent les polders de Hollandia ; ils portent de petits uniformes verts avec un chapeau orné d'une plume d'oiseau. Leur poitrine est marquée du blason des rois de Hollandia, dont ils sont à la fois les serviteurs et les protégés. En effet, il y a plusieurs siècles de cela, le Petit Peuple immigra d'on-ne-sait-où, et fut mis en grand péril par des renards et d'autres prédateurs. Seule leur extraordinaire faculté de se reproduire leur permit de ne pas disparaître au cours de la première décennie de leur présence en Hollandia. Le hasard fit que leur chef élu rencontra le roi hollandien d'alors, du nom de Barnbere, venu constater l'inondation d'un vaste territoire à la suite de la rupture d'une des digues côtières. Les paroles qui furent échangées entre le géant et le lilliputien ne furent jamais retranscrites mais dès le lendemain le Petit Peuple se mit à travailler à la reconstruction de la digue avec les ouvriers hollandiens. Dans les jours qui suivirent, le roi Barnbere ordonna l'extermination des renards et d'autres petits prédateurs. Aussi, on appela cette rencontre la Curieuse Alliance.

Vaillants et compétents dans ce qui touche au génie, les membres du Petit Peuple travaillent depuis maintenant deux cents ans aux côtés d'ouvriers humains. Grâce à leur aide sans faille, de nouveaux polders ont été arrachés à la mer et ceux qui existaient déjà ont été sécurisés par une maintenance irréprochable. Si à l'époque de la Curieuse Alliance on s'amusait beaucoup des efforts du Petit Peuple des Polders, les Hollandiens ont aujourd'hui appris leur réelle valeur et les respectent, même si ceux-ci préfèrent vivre en marge de l'humanité.

Lors de l'invasion granbretonne, le Petit Peuple des Polders défendra farouchement sa terre d'accueil. Leurs assauts pathétiques ne faisant qu'amuser les soldats masqués et caparaçonnés, plus d'un sera démembré à mains nues par un Granbreton cruel ; les représailles seront aussi inventives qu'inattendues : faisant s'effondrer au même instant plusieurs digues, toute une légion sera emportée par un torrent d'eau et de boue qui noiera plus d'un soldat masqué, offrant à l'armée hollandienne embusquée l'une de ses rares victoires militaires sur les Seigneurs Ténébreux.

Les caractéristiques du Petit Peuple des Polders sont semblables à celles des Sylvaners décrits page 12.

Personnalités Importantes

Brena, Reine de Hollandia

La reine Brena est le modèle de la souveraine éclairée, juste, et sincèrement préoccupée par le sort de son peuple. Favorisant les arts et les sciences de la nature, Brena a beaucoup fait pour le dévelop-



pement de l'Université d'Amsterdam. Habile politicienne, elle sut mettre un terme à la rébellion du duc Dekken, qu'elle contraignit à l'exil, et reprendre fermement en main la politique du royaume.

Elle sera capturée par l'Ordre du Papillon lors de son raid-éclair sur la capitale. Torturée et humiliée à la Cour de Huon, elle survivra pourtant et sera élue à la tête de son pays à la chute du Ténébreux Empire. Malgré les drogues fortifiantes dont ses médecins la gaveront, elle ne résistera pas plus de quelques mois aux séquelles de ses épreuves londraines. Ses funérailles seront l'occasion pour la plupart des nouveaux dirigeants européens de repartir sur des bases plus saines de commerce, d'échanges, et d'amitié.

Reine Brena

FOR 08 **CON 10** **TAI 11** **INT 17** **POU 18**
DEX 14 **APP 15**

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Alliance : +32, -1

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Stylet* 40 %, Dégâts 1d4+1, PdS 10.

Compétences : Art (Politique) 90 %, Ecouter 85 %, Eloquence 90 %, Equitation 65 %, Europe du Tragique Millénaire 52 %, Médecine Rudimentaire 50 %, Monde Ancien 40 %, Sagacité 84 %, Scribe 97 %, Hollandien 100 %, Langue Commune 90 %, Français 60 %, Germain 70 %.

Traits Particuliers : 41 ans, 167 cm, 50 kg, vêtements de soie aux teintes vert et azur, ceinture de perles des polders, visage finement ridé aux longs cheveux prématurément argentés, petite bouche charnue, yeux bleu clair, voix calme et posée.

Passions Directrices : Loyauté (Hollandia) 20, Loyauté (Famille) 15, Mépris (Violence) 14.

Wespaar Briggen

Conseiller personnel de la reine Brena depuis de nombreuses années, le sénateur Briggen est en charge du réseau d'espionnage de la Hollandia. Sous une apparence tout ce qu'il y a de plus anodin, ce petit homme calme cache une intelligence redoutable doublée d'une faculté de perception presque surnaturelle. Personne n'a réussi à prendre en défaut sa vue ni aucun de ses autres sens jusqu'à présent. Fidèle à la reine et à son pays, il n'hésite pas à employer des moyens parfois douteux pour arriver à ses fins, plaçant toujours la raison d'Etat avant tout. Plusieurs tentatives d'assassinat commanditées par l'Ordre du Renard échoueront avant sa mystérieuse disparition lors de l'invasion de la Hollandia. Wespaar Briggen est un employeur potentiel pour des PJ “au service de la Hollandia”.

Wespaar Briggen, Conseiller de la Reine

FOR 12 **CON 14** **TAI 09** **INT 20** **POU 15**
DEX 13 **APP 09**

Points de Vie : 12

Armure : 1d8 (Mailles cachées sous ses vêtements)

Alliance : +11, -31

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Dague* 60 %, Dégâts 1d4+2, PdS 15.

Compétences : Art (Politique) 121 %, Baratin 106 %, Chercher 100 %, Déguisement 90 %, Déplacement Silencieux 90 %, Dissimuler 90 %, Ecouter 100 %, Europe du Tragique Millénaire 70 %, Marchander 85 %, Sagacité 104 %, Se Cacher 90 %, Sentir/Goûter 100 %, Hollandien 105 %, Langue Commune 100 %, Espanyien 100 %, Français 100 %, Germain 100 %, Granbreton 100 %.

Traits Particuliers : 47 ans, 157 cm, 49 kg, amples vêtements de coton aux teintes discrètes (beige, gris), visage triangulaire au menton fuyant mais au front haut et dégarni, petite bouche aux lèvres perpétuellement sèches, yeux foncés, cheveux grisonnants se faisant rares, semble toujours parler à mi-voix.

Passions Directrices : Loyauté (Hollandia) 17, Travers (Intrigue) 17.

Sir Justyn Aggus

Justyn Aggus, Connétable de l'Ordre du Chien, est à 25 ans le gouverneur en charge de la Hollandia. Le Conseil Ténébreux siège sous sa présidence. Jeune homme intelligent, raffiné dans l'inhumain, et hautement ambitieux, Aggus voit ce poste en Hollandia comme le prélude à une brillante carrière impériale. Son rêve est de devenir un jour gouverneur d'Asiacommunista. Véritablement passionné



par tout ce qui touche à l'Orient, Aggus collectionne les documents et les reliques ayant trait aux civilisations mystérieuses de ces régions du globe.

Sur le terrain, Aggus laisse faire la sale besogne à ses "collègues" Hyènes et Tigres... Il s'est attiré l'inimitié de Lord Havlek de la Hyène et de Lady Zarkinia de la Sororité pour leur avoir soustrait une prisonnière de marque, Astrid van Sheede, fille du vieux baron de Sheede, dont il a fait sa favorite.

Sir Justyn Aggus, Président du Conseil Ténébreux

FOR 14	**CON 13**	**TAI 15**	**INT 17**	**POU 17**
DEX 14	**APP 17**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d10+2+1d6 (Plaques granbretonnes et Armure tissée)

Alliance : +14, -21

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Sabre à deux mains* 103 %, Dégâts 2d6+2+MD, PdS 19.

Compétences : Art (Diplomatie) 80 %, Chercher 65 %, Eloquence 60 %, Esquive 59 %, Maîtrise Technologique 60 %, Monde Ancien 40 %, Orientation 85 %, Sagacité 40 %, Terra Incognita 9 %, Hollandien 50 %, Espanyien 40 %.

Expertise Scientifique : Octant (voir HNE p. 235)

Traits Particuliers : 25 ans, 188 cm, 80 kg, vêtements de soie verts et azur, délicat masque de chien en argent représentant une face de lévrier, yeux bleus, cheveux blonds mi-longs, fin visage tout en longueur, asentimental pour tout ce qui ne touche pas à sa passion ni à son ambition.

Passions Directrices : Passe-temps (Asiacommunista) 17, Amour (Astrid) 13, Folie (Sociopathe) 12.

Aadam van Seegel

Le sénateur et comte d'Orann est un fidèle de la première heure du duc Dekken. Il est à la fois son ami d'enfance, son principal bailleur de fonds, et son œil le plus acéré actuellement dans le royaume. Lors de l'éviction du duc, Van Seegel sut habilement manœuvrer pour rester en Hollandia tout en évitant tout retour de manivelle désagréable. Il dispose de ses entrées à la Cour, où Brena comme Wespaar Briggen préfèrent l'avoir à l'œil.

Opportuniste avisé, Van Seegel va fort bien s'accommoder de la présence granbretonne en collaborant discrètement mais régulièrement avec l'occupant.

Provoqué en combat singulier, Van Seegel n'hésitera pas à se servir de son arme-foudre ou de son sonique moscovite.

Aadam van Seegel, Comte d'Orann

FOR 14	**CON 15**	**TAI 16**	**INT 16**	**POU 15**
DEX 13	**APP 15**			

Points de Vie : 15

Armure : 1d8+1d6 (Demi-plaques et Armure tissée)

Alliance : +8, -39

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Epée large* 90 %, Dégâts 1d8+1+MD, PdS 20 ; *Sonique moscovite* 70 %, VIR 15, Tirs 15, Portée 10 m, PdS 8.

Compétences : Art (Politique) 84 %, Baratin 67 %, Eloquence 77 %, Equitation 97 %, Sagacité 77 %, Hollandien 90 %, Langue Commune 90 %, Germain 80 %.

Expertise Scientifique : Arme-Foudre (voir HNE p. 228)

Traits Particuliers : 38 ans, 189 cm, 85 kg, épais vêtements de riche brocard gris et or, porte souvent des gants de peau d'hermine, yeux vert clair envoûtants, cheveux châtain clair, toujours rasé de près et impeccablement coiffé, comportement amical mais intéressé, parfois souverainement dédaigneux.

Passions Directrices : Travers (Intrigues) 14, Mépris (Bêtise) 14, Loyauté (Dekken) 13, Loyauté (Hollandia) 5.

Jaque Breugel

Trouvère et conteur des tavernes d'Amsterdam. Certains disent de lui qu'il est la réincarnation d'un célèbre baladin du Tragique Millénaire. Ame généreuse et passionnée, Breugel court sans cesse après un amour impossible : il est capable de tomber amoureux aussi bien d'une riche étrangère entraperçue un soir au balcon d'un hôtel que d'une des nombreuses prostituées du port... Sans prêter la moindre attention à son succès grandissant, Jaque se contente de chanter avec toutes ses tripes, rendant à la musique populaire ses lettres de noblesse. Son apparence physique plutôt quelconque ne laisse pourtant personne indifférent tant son charisme est imposant. Mais Breugel n'a pas que des amis dans le port d'Amsterdam... Confrères jaloux, prêtres du Vrai Dieu excédés par son athéisme militant, ou riches marchands esquintés par quelques-unes de ses meilleures compositions, voilà autant d'ennemis qui ne demandent qu'une occasion pour faire taire "la Voix du port".

Jaque Breugel, Trouvère et Conteur Amsterdamois

FOR 11	**CON 15**	**TAI 13**	**INT 13**	**POU 19**
DEX 14	**APP 10/17**			

Points de Vie : 14

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Rapière* 50 %, Dégâts 1d6+1, PdS 15.

Compétences : Art (Chant) 99 %, Art (Musique) 101 %, Baratin 89 %, Europe du Tragique Millénaire 25 %, Monde Ancien 14 %, Natation 50 %, Hollandien 90 %, Langue Commune 90 %, Langue Française 80 %.

Traits Particuliers : 39 ans, 180 cm, 65 kg, corpulence frêle et démarche nerveuse, vêtements de tissu foncé, visage maigre aux pommettes saillantes, yeux foncés, cheveux noirs souvent gras et rarement coiffés, voix chantante.

Passions Directrices : Amour (Musique) 19, Travers (Amour Impossible) 15.





Andras Kerk

Capitaine amsterdamois. Personnage très populaire, le blond Andras est le meilleur capitaine d'Amsterdam. Au service des Familles depuis plus de 20 ans, il a gravi tous les échelons de la hiérarchie maritime et représente l'archétype du gentilhomme de la mer. Son audace, ses compétences de navigateur hors-pair, et son charisme ont fait de lui l'idole de toute la ville. La rumeur prétend qu'il aurait atteint les Terres Glacées (le Groenland).

Appréciant tout particulièrement l'atmosphère des tavernes d'Amsterdam, il n'est pas rare de le rencontrer la nuit, accompagné de son fidèle lieutenant **Kris Boeck**, dans quelque bouge sordide du port ou même de Raadhuis.

Andras Kerk, Capitaine Amsterdamois

FOR 14	**CON 16**	**TAI 13**	**INT 14**	**POU 18**
DEX 16	**APP 16**			

Points de Vie : 15

Armure : 1D6+1 (Cuir et Anneaux)

Alliance : +18, -5

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Sabre d'abordage* 98 %, Dégâts 1D6+2+MD, PdS 21 ; *Coutelas* 80 %, Dégâts 1D4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Baratin 72 %, Chercher 65 %, Eloquence 79 %, Esquive 59 %, Europe 70 %, Marchander 85 %, Monde naturel 50 %, Natation 68 %, Navigation 125 %, Orientation 85 %, Sagacité 40 %, Terra Incognita 15 %, Hollandien 80 %, Langue Commune 80 %, Espanyien 40 %.

Expertise Scientifique : Octant (voir HNE p. 235)

Traits Particuliers : 32 ans, 180 cm, 77 kg, vêtements de toile imperméable, lourdes bottes de cuir, yeux bleu foncé, longs cheveux blonds noués dans le dos, semble toujours jovial et enthousiaste.

Passions Directrices : Passe-temps (Voyages) 17, Travers (Téméraire) 14, Loyauté (Hollandia) 12.

Ruud Kogh

Commandeur de la garde d'Amsterdam. Grand, maigre, le regard dur et la barbe noire ornant un menton pointu, tel est Ruud Kogh. Depuis qu'il est à ce poste, Kogh maintient une apparence d'intransigeance et d'autorité indiscutable. Sa nature débauchée et ses contacts extrêmement discrets avec la pègre de la ville sont des secrets fort bien gardés ! En fait, sous des dehors d'intégrité parfaite, Kogh est pourri jusqu'à l'os. Vieil ennemi du sénateur Van Wenaar, l'Administrateur Royal de la cité, la garnison de soldats royaux qui échappent à son autorité est une douloureuse épine dans son pied.

Kogh supporte également de plus en plus difficilement les fanfaronnades d'Andras Kerk et les chansons, parfois fort critiques à son endroit, de Jaque Breugel...

Après l'invasion, Kogh intégrera la Légion du Vautour et assumera plus ou moins les mêmes fonctions, dévoilant ainsi sa vraie nature.



Ruud Kogh, Commandeur de la Garde d'Amsterdam

FOR 15	**CON 14**	**TAI 14**	**INT 14**	**POU 11**
DEX 12	**APP 13**			

Points de Vie : 14

Armure : 1d8+2 (Demi-plaques et Anneaux)

Alliance : +5, -47

Modificateur aux Dégâts : +1D4

Armes : *Epée longue* 93 %, Dégâts 2d8+MD, PdS 18 ; *Dague* 70 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Baratin 70 %, Chercher 70 %, Eloquence 60 %, Equitation 65 %, Esquive 65 %, Navigation 74 %, Sagacité 60 %, Hollandien 70 %, Langue Commune 80 %.

Traits Particuliers : 45 ans, 183 cm, 81 kg, lourds vêtements de cuir noir, chaussant de lourdes bottes de cuir, yeux bleu clair ; cheveux noirs coupés courts, courte barbe noire ornant un menton pointu, regard d'oiseau de proie.

Passions Directrices : Travers (Corruption) 17, Haine (Van Wenaar) 15, Loyauté (Hollandia) 8.

Duc Polsan de Goergeult

Le duc de Goergeult est le frère cadet d'Aron, scientifique de renom disparu mystérieusement depuis plusieurs années (pour plus de





précisions sur toute cette affaire reportez-vous au supplément *"Le Seigneur des Sans-Masques"*). Fidèle du parti de Dekken (dont le titre de duc, bien que théoriquement équivalent, se situe au-dessus de celui de Polsan dans la hiérarchie nobiliaire hollandienne), il soutint celui-ci lors de sa tentative infructueuse de putsch. Avec le temps, l'éloignement de Dekken et son ambition personnelle l'ont fait se distancer très clairement du clan de l'ex-duc de Hollandia.

Lors de l'invasion des légions ténébreuses, ce sera lui qui sera choisi pour gouverner, sous la tutelle d'un conseil granbreton, la nouvelle province asservie.

Joop Kruyder

Patriarche de la famille Kruyder, président du Conseil des Familles et membre influent de la toute puissante Guilde d'Espanyia. Approchant la soixantaine le front fuyant dégarni et le cheveux grisonnant Kruyder figure parmi les hommes les plus riches de la ville. Fort imbu de sa personne, il affecte continuellement une expression hautaine et une condescendance marquée envers tous ceux qui lui sont inférieurs.

Sous son apparente autorité se cache une personnalité fade et sans envergure qui se contente de déléguer toutes les décisions d'importance. Ainsi, en dépit de quelques timides efforts, ce sont Van Wenaar et Kogh qui détiennent le vrai pouvoir à Amsterdam.

Johannes van Wenaar

Sénateur et Administrateur Royal. Vieillard courbé à l'imposante crinière blanche, Van Wenaar n'en demeure pas moins le représentant incontesté du royaume, chargé de veiller sur les intérêts de la Hollandia et de chapeauter l'administration de la cité d'Amsterdam (cette dernière disposant d'une certaine autonomie au sein du royaume). Monstrueusement riche, il possède encore toute sa redoutable intelligence.

Doté d'un imposant charisme et grand amateur de femmes, Van Wenaar est toujours entouré d'une véritable cour de jeunes "collaboratrices". Il a directement sous ses ordres toute la totalité des forces royales de la ville ainsi que la petite flotte de guerre qui est à quai dans le port.

Sites Intéressants

Amsterdam (Métropole)

La capitale du Royaume de Hollandia est la plus grande ville du pays, comptant plus de 69.000 habitants. Toute l'activité politique, économique, et culturelle du pays est centrée à Amsterdam.

Siège de la couronne hollandienne, Amsterdam bénéficie d'une relative autonomie politique. La direction de la ville, chapeautée par l'administration royale, est de type oligarchique : une douzaine de riches familles marchandes se partagent un semblant de pouvoir sur la cité et son commerce.

On y aperçoit une haute muraille fortifiée, datant de l'époque lointaine des invasions scandines et qui protège les onze quartiers de la ville, dont certains portent encore des noms issus du Tragique Millénaire. Malgré les affres du temps, la cité n'a pas perdu son charme d'antan. Même si des siècles de guerres et de cataclysmes ont radicalement transformé le paysage côtier, la ville a conservé un système élaboré de canaux. Les plus importants d'entre eux délimitent les principaux quartiers.

Amsterdam, à l'image du reste de la Hollandia, est une cité éclairée, riche, et ouverte. Cette impression est encore renforcée par les superbes palais et propriétés que les familles, les nobles, et les riches artisans se sont fait construire au cours des nombreuses années de prospérité.

Les Quartiers

La cité est composée de dix quartiers dont chacun (à la notable exception du Damm) dispose d'un représentant au rôle "consultatif" au Conseil des Familles.

- **Voorburg et Altmarkt :** Ces quartiers regroupent la majeure partie de la population, petits artisans, familles de marins, commerçants, et fonctionnaires. Les ruelles tortueuses sont sans âge. Certaines existent depuis la nuit des temps et sont le domaine réservé des astrologues, voyants, et autres jeteurs de sorts… Au centre d'Altmarkt se trouve le principal marché d'Amsterdam dont l'animation, à toute heure de la journée, n'a d'égale que celle du port.

- **Weester et Watloo :** Ils regroupent une large classe moyenne formée d'artisans aisés, de petits nobles, et de commerçants du port.

- **Nordmeer et Overamst :** Ces quartiers cossus sont réservés aux familles, aux hauts fonctionnaires royaux, et à la noblesse. Les rues y sont larges et propres, les miliciens nombreux et les propriétés somptueuses.

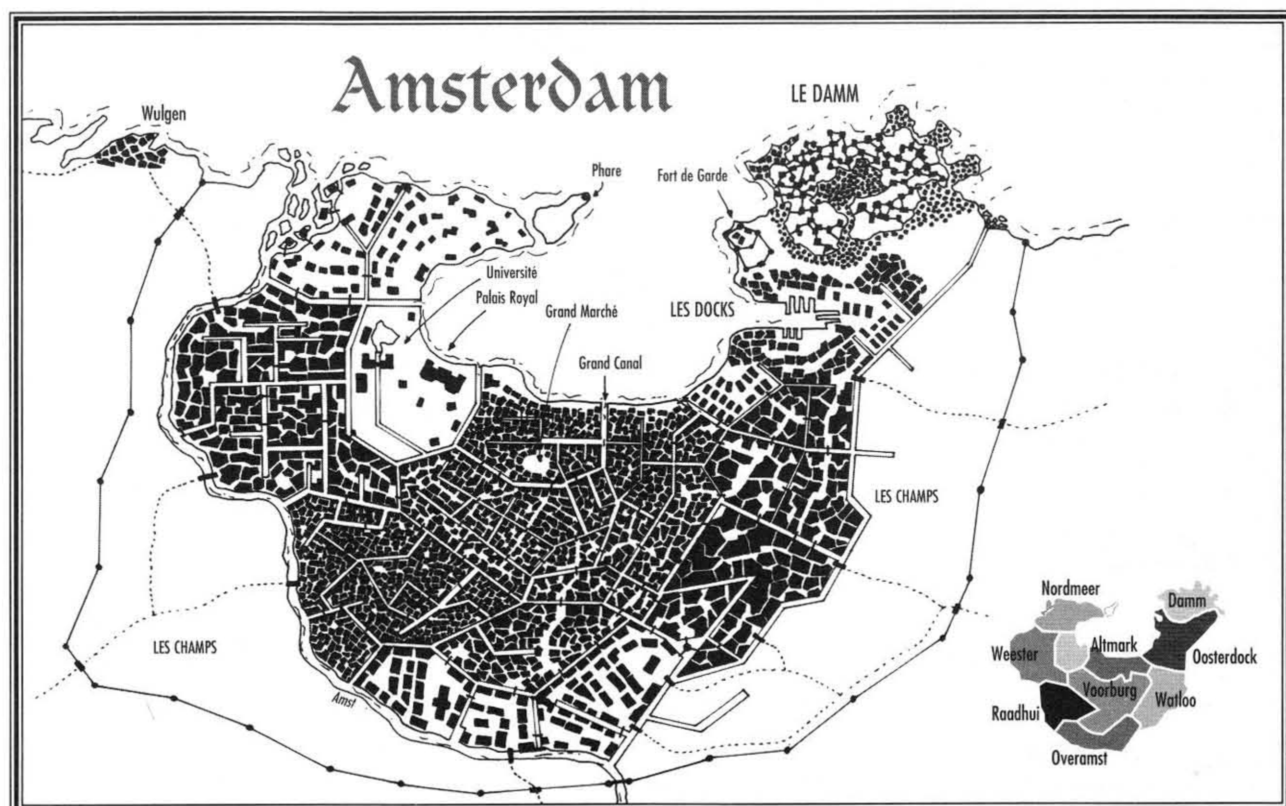
- **Le Palais :** Plus qu'un quartier, c'est le siège du gouvernement et celui de l'université. Entourés de jardins magnifiques, les bâtiments de l'administration sont de véritables bijoux de l'architecture hollandienne.

- **Raadhuis :** Véritable labyrinthe, c'est le royaume des voleurs, charlatans, et coupe-jarrets de tout poil. La milice s'y aventure rarement, et la nuit dans Raadhuis peut se révéler particulièrement chaude ! La taverne la plus courue du quartier est sans aucun doute "La Mâchoire". Les clients doivent passer dans une énorme gueule de Kaa empaillé avant de pouvoir accéder aux 3 étages souterrains de bars, tables de jeux, alcôves et autres coins sombres peuplés de filles de joie. Le propriétaire de l'établissement, Tino Luzzati, est originaire d'Italia. C'est un ami personnel de tous les caïds de la pègre locale.

- **Oosterdock :** Au nord-est, côtoyant le Damm, se trouvent les chantiers navals et le port, formant ce quartier. Oosterdock est le siège d'une activité incessante de jour comme de nuit. Les bruits et les odeurs y sont plus forts qu'ailleurs.

- **Le Damm :** Ce quartier maritime au statut ambigu est en fait un village sur pilotis, plutôt miséreux, abritant des familles de pêcheurs mutants assez bien tolérés par la population… du moment qu'ils ne sortent pas trop de leur ghetto. Il n'y a pas de véritable eth-





nie dominante, et tout mutant désirant s'installer dans le ghetto du Damm y est le bienvenu à condition de ne pas perturber la communauté. Les mutants vivent de la pêche du kaa dont ils écoulent les produits auprès des marchands d'Altmarkt. Malgré les dangers terribles qui guettent les pêcheurs de squales et le monopole de fait qu'ils exercent en Hollandia, leur travail n'est que très faiblement rétribué et la misère du Damm est flagrante.

Les Canaux

Les canaux sont omniprésents à Amsterdam : voies de communication, lieux de récréation pour les enfants, dépotoirs... Ils sont les véritables artères de la cité. Leurs eaux rarement limpides sont encombrées, dès le lever du jour, par d'innombrables embarcations à fond plat. L'activité bruyante cesse toutefois rapidement avec la tombée du jour et la nuit ne voit guère que la milice citadine y circuler. Leur largeur varie de quelques dizaines de mètres, pour les plus larges, à quelques dizaines de centimètres pour les plus étroits (qui ne sont guère plus que des égouts à l'air libre...). La profondeur des canaux oscille invariablement entre 2 et 5 mètres en tenant compte d'une épaisse couche de vase tapissant la quasi-totalité du réseau...

Les Mutants du Damm

Ghetto regroupant plus de deux mille mutants, le Damm est un assemblage hétéroclite de maisons sur pilotis, de pontons, et d'embarcations de tout genre, reliés par d'innombrables passerelles à fleur d'eau.

Aucune race ne semble dominer dans ce conglomérat d'espèces les plus diverses. Seul dénominateur commun : la misère et son corollaire amsterdamois, la pêche au kaa, le terrible squale qui hante les eaux côtières.

Toute la vie de la communauté est centrée sur cette activité. Alors que les hommes jouent du harpon, les femmes et les enfants dépècent les gigantesques kaas, tannent les peaux, confectionnent des colliers de dents, ou encore préparent les plus belles pièces avant d'aller les vendre aux marchands du port. Les rares artistes mutants du Damm sculptent même les plus grosses dents. Bref, rien n'est perdu : la pêche aux requins est bien trop dangereuse pour gaspiller la moindre écaille, et chaque année nombreux sont les mutants trouvant la mort au cours de leurs longues expéditions tout le long des côtes.

Pour les (très rares) visiteurs, le Damm est un lieu bourdonnant d'activité, plein de cris, de formes, et d'odeurs déconcertantes. Malgré la misère ambiante, l'atmosphère est souvent joyeuse et animée. Le retour des hommes est invariablement l'occasion de grandes fêtes, débridées et carnavalesques.

Lors de l'occupation, les Granbretons enrôleront de force tous les bons combattants du Damm dans l'Ordre du Mutant. Si la plupart tenteront au moins une fois de se rebeller contre l'oppresseur, nombreux seront ceux qui sauront apprécier la situation. Ces derniers se vengeront dans le meurtre et la torture des années de brimades et de ségrégation qui ont précédé la conquête des Seigneurs Ténébreux.

Den Haag (Grande Cité)

Deuxième port de Hollandia, capitale des Deux-Duchés de Goergeult, Den Haag (21.000 habitants) est une cité industrieuse aux rues pavées étroites mais propres. Pour quelques précisions supplémentaires lire le supplément "Le Seigneur des Sans-Masques".

Breuge (Grande Cité)

Au sud du delta du Rhin, Breuge (17.500 habitants) est une cité industrielle (tanneries et fabriques de faïences) et commerçante en devenir. Les arts ne sont pas oubliés à Breuge puisque **Oodon Wallens**, le sénateur-maire, est un mécène fort généreux, attirant à lui

Les Perles de Texel

Ces perles sont particulièrement pures. De toutes les couleurs, la perle bleu azur est la plus rare et la plus prisée dans toute l'Europe.

Une perle peut être classée en trois catégories de taille : petite (moins de 5 mm de diamètre), moyenne (de 5 à 10 mm), et grande (de 10 à 40 mm). A partir de là, sa valeur va dépendre de sa pureté et de sa couleur.

VALEUR DES PERLES (EN SOUVERAINS D'ARGENT)

	Type	Neutre	Belle	Délicate
Perle Commune	Petite	D50	D100x3	D100x10
	Moyenne	D100	D100x10	D100x50
	Grande	D100x3	D100x50	D100x500
Perle de Texel (nacrée, incolore ou jaune)	Petite	-	D100x4	D100x12
	Moyenne	-	D100x12	D100x60
	Grande	-	D100x60	D100x600
(bleu azur)	Petite	-	D100x5	D100x20
	Moyenne	-	D100x20	D100x100
	Grande	-	D100x100	D100x1000

Distances et Durées des Voyages en Hollandia

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Amsterdam	Den Haag	60	1,2	2
Amsterdam	Dhoven	130	2,6	4,4
Amsterdam	Nijmeg	120	2,4	4
Amsterdam	Texel	90	1,8	3
Amsterdam	Schede	150	3	5
Den Haag	Breuge	170	3,4	5,7
Breuge	Dunkirk	70	1,4	2,4
Dhoven	Liège	100	2	3,4
Nijmeg	Köln	180	3,6	6
Schede	Snabruck	90	1,8	3
Texel	Grongen	160	3,2	5,4

***(1)** à cheval*
***(2)** à pied*

Chaque dixième de journée (0,1) vaut environ une heure de voyage, considérant 10 heures de voyage par jour (voir HNE p. 82 pour des durées supérieures de voyage).



de nombreux peintres de tout le continent. L'occupation granbretonne de Breuge sera exemplaire de... brutalité ! Seul un habitant sur cinq échappera aux massacres et aux déportations. Les femmes de Breuge, réputées pour leur blonde beauté, seront "engagées" dans les troupes de gymnastes sexuels ou enrôlées de force dans les services de prostitution gérés par l'Ordre du Vison.

Les Fermes Marines de Texel

Ces fermes marines, qui s'étendent sur des dizaines de kilomètres, sont la fierté des gens de Texel. Les huîtres en provenance des fermes fournissent non seulement une chair succulente qui figure au menu de toutes les meilleures tables du continent mais elles donnent également des perles d'une beauté incomparable plus souvent qu'à leur tour.Les immenses bassins sont séparés en bassins huîtriers, fournissant des huîtres propres à la consommation, et bassins perliers, dont environ une huître sur trois cents produit une perle magnifique. Le Petit Peuple des polders fournit les plongeurs les plus efficaces pour aller ramasser ces perles car la technique de culture hollandienne des huîtres perlières exige que l'on laisse l'animal à sa place exacte une fois la boule de nacre prélevée.

Voyager en Hollandia

Ces routes de Hollandia sont sûres et bien entretenues. Chaque ville ou village est chargé de mettre sur pied une milice spéciale qui patrouille les routes jusqu'à la limite du prochain bourg. Cela peut toutefois poser un problème à des aventuriers d'apparence louche ou portant trop ostensiblement des armes...





L'Otriche

TCHEKIA
GERMANIE
(Archiduché de Bayern)
SCHWARZWALD
SWEISS
ITALIA
STYRIE
MARQUISAT DE PRESHT
FORET DE BAKNY
TYROL
Bradichla
Zopron
Pesht
Wien
Krems
Linz
Styr
Mines
Graz
Drave
Danube
Salzb
Poster
Villach
Zach
Bolzen
Zinbruck
Zugspitz
Lugan
Diga



L'Otriche





L'Otriche en Bref

Population : 770.000 Otrichiens
45.000 Germains
5.000 Tcheks
environ 20.000 Mutants (sur la frontière de Sweiss)

Capitale : Wien (36.000 habitants)

Dirigeant : Le graf Karl V

Religion officielle : Aucune

Ressources : Agriculture, sylviculture, artisanat.

Influence politique : Faible. Les grafs d'Otriche n'ont jamais porté une grande attention au rayonnement de leur province.

Importance militaire : Moyenne à Faible. L'armée otrichienne est calquée sur ses consœurs germaniques en ce qui concerne l'usage intensif de piquiers.

Histoire

Pays ordinairement calme, l'Otriche a été sortie de l'anonymat par le marquis de Pesht, qui s'y est rendu coupable de nombreuses atrocités, dont la plus conséquente fut l'empoisonnement d'une grande partie de la haute noblesse otrichienne lors d'une cérémonie officielle.

Les décès consécutifs à la félonie du marquis provoquèrent une guerre de succession qui dégénéra en guerre civile, à laquelle se mêlèrent de nombreuses compagnies de mercenaires, notamment sweissers. Si le graf Karl V emporta la lutte finale, il perdit le goût de toute autre activité que l'intrigue politique. Une fois tous ses ennemis brillamment écartés, il sombra dans l'ennui pour n'en ressortir que quelques années plus tard, au moment de l'invasion des Seigneurs Ténébreux.

L'Invasion Granbretonne

La machine de guerre granbretonne étant rodée par presque cinq ans de campagne militaire intensive, l'Otriche ne pourra que difficilement résister à l'inexorable ascension des Seigneurs Ténébreux. Le subtil esprit diplomatique et stratégique du graf sera néanmoins capable de retarder l'inéluctable pendant deux ans, avant d'être assassiné par son premier conseiller (Wermann) et que Wien ne soit mise à sac par les ordres du Lion, du Morse, et de la Mouche.

L'Occupation

Relativement "tolérable" en comparaison de ce qu'elle fut en Germanie ou en Hollandia, l'occupation granbretonne n'en demeura pas moins éprouvante pour la population.

Au traditionnel cortège d'esclaves et de déportés succéda la mise en place de travaux forcés afin d'exploiter intensivement les forêts otrichiennes. Les conquêtes nécessitaient en effet de grandes quantités de bois, que ce soit pour le chauffage, la cuisson de la nourriture des troupes, ou la construction de machines de guerre.

La Libération

Karl VI, soutenu par Gerd la Faux, succédera pour peu de temps à son père, avant de périr empoisonné au moment de la libération. Le trône étant sans héritier et la majorité de la noblesse partie sans espoir de retour amuser les courtisans du roi Huon à Londra, l'Otriche deviendra l'une des premières nouvelles républiques autonomes d'Europe.









Table d'Evénements

Evénements Communs :

- Une troupe de paysans en colère sème le trouble dans la région. Ils protestent contre les manières plus qu'autoritaires du régent qu'ils ont déjà fait exécuter...

- Une colonne de réfugiés escortés par des soldats du graf arrive dans la région. Les habitants ne voient pas ça d'un bon œil et les gestes d'intimidation se multiplient.

Evénements Rares :

- Un clan de mutants chassés des montagnes de Sweiss, vient semer la terreur en Otriche. La mobilisation est générale dans toute la région menacée.

- Le gouverneur Karson est en tournée d'inspection en province. Le connétable Lion est accompagné d'une suite de Lézards chargés d'établir une liste de ce qui mérite d'être pillé...

Evénements Rarissimes :

- Le mariage d'un membre de la famille royale donne lieu à d'intenses préparatifs dans la capitale. Un grand cortège "populaire" est prévu dans quelques jours. S'y passera-t-il un événement particulier ?

- Plusieurs milliers de chariots tirés par d'étranges bêtes de trait traversent le pays sous bonne escorte à destination de Bolzen. Ces chariots renferment des pièces détachées pour les ornithoptères de la base aérienne.

Noms Masculins

Achim, Adem, Akel, Bernt, Bertol, Frenk, Guschty, Harof, Hennes, Jezek, Karl, Mannes, Nirand, Olf, Porter, Renzef, Reter, Wegger, Wulf, Xaver.

Noms Féminins

Arva, Betina, Disska, Franka, Friederika, Gorgine, Helga, Herta, Hildega, Iddia, Karola, Karin, Olivia, Petra, Renate, Retta, Tanja, Warda, Ziska, Zonya.

Patronymes

Les notes relatives aux patronymes germains s'appliquent également aux otrichiens bien que l'influence slave ne soit pas négligeable. Voici quelques exemples : Banoff, Eggenski, Neltnik, Schmikk, Schumrer, Waalstein, Zelenki.

Description Géographique

Les paysages et cultures de ce royaume ressemblent à ceux de la Sweiss, l'Otriche étant presque entièrement composée de montagnes coiffées de glace, se transformant en collines et en plaines au nord et à l'est. Les nombreuses vallées, accueillant l'essentiel de la population, et les passes qui percent les montagnes de part en part rendent les déplacements relativement faciles compte tenu du relief. Bien que les mutants ne reconnaissent pas spécialement les frontières politiques, ceux-ci sont nettement moins nombreux dans les Alpes otrichiennes qu'en Sweiss voisine.

Wien est une des rares villes importantes à avoir survécu au Tragique Millénaire. Conservant son atmosphère particulière, elle est toujours réputée pour sa gastronomie et ses divertissements fantasques.

Population

Les Otrichiens paient le tribut aux successives invasions tchekiennes et slaviennes par une ossature lourde et des traits pleins. Culturellement proches de leurs voisins germaniques, ils ont la peau claire mais présentent toutes les couleurs d'yeux et de cheveux. L'Otriche est un système monarchique féodal, avec division des terres entre seigneurs mineurs. Les castes sociales sont solidement établies, avec des marchands et des bourgeois à la force politique grandissante. Le souverain d'argent porte le nom de **"schilling"**, l'une de ses faces représentant les anciens grafs de la dynastie régnante, et l'autre les insignes de la famille ; par superstition, le souverain Karl V refuse que sa tête orne les pièces tant qu'il est en vie. La langue nationale est l'otrichien, directement dérivé du germain archaïque. Le germain et l'otrichien actuels ne forment qu'une seule et même langue, avec toutefois des nuances d'accent et de prononciation (plus "empâtée" chez les Otrichiens), et passablement de mots empruntés au tchek. Les maisons otrichiennes sont en pierres solides, conçues pour être chaudes et accueillantes, tout particulièrement en altitude.

L'agriculture et la sylviculture sont les principales ressources de l'Otriche, les artisanats ne venant qu'en troisième position. Les mutations sont communes et il arrive que des réfugiés fuyant les Chevaliers Génétiques en Germanie viennent trouver refuge en Otriche.

Organisation Politique

Le graf Karl V dirige le pays depuis Wien sans y porter un très grand intérêt. Toutefois, une grande partie de la population applique ses décisions et semble approuver sa politique. Des régents sont chargés de gérer les affaires courantes des régions. Concrètement, le Tyrol et la Styrie sont des provinces pratiquement autonomes, avec Bolzen et Graz pour capitales. Les passes du Tyrol sont





piratées par des brigands, mais leur présence est tolérée par le graf, car ils occupent une zône-tampon régulièrement envahie par des bandes de déviants venus de Sweiss. L'empoisonnement d'une grande partie de la noblesse par le marquis de Pesht lors d'une cérémonie officielle a toutefois eu des conséquences fâcheuses sur la stabilité du régime. Les jacqueries à l'encontre d'un régent trop autoritaire ne sont pas rares.

Organisation Militaire

L'armée otrichienne n'est ni redoutable, ni nombreuse ; les équipements fournis par la Couronne sont médiocres, juste suffisants pour tenir tête aux invasions de ses turbulents voisins. Environ 3.000 hommes forment le gros de cette armée de piquiers, soutenus par 500 arbalétriers. Les compagnies de mercenaires, au contraire, sont relativement nombreuses et surtout bien mieux entraînées : une unité (800 hommes) des Etalons Furieux commandés par le **capitaine Gorgov** et deux unités (1.000 hommes en tout) des Marteaux Sanglants menés par **Trevar von Ossnamenburg** forment l'essentiel de ces soldats de fortune.

Religions et Sectes Présentes

La religion dominante est le Culte du Vrai Dieu, sans que cette majorité arithmétique ne soit officialisée. Il n'y a pas eu de guerre de religion depuis le schisme qui a séparé le Vrai Dieu du Sincère Repentir. Une forte minorité de fidèles de la Conscience Slave (église Orthodox) existe toutefois, éparpillée dans tout le pays.

Sciences et Arts

S'il arrive qu'un riche mécène soutienne certains savants-sorciers doués ou flagorneurs, les sciences sont globalement ignorées et ouvertement craintes. A la notable exception de Wien, les artistes sont peu présents et mal aimés en Otriche.

Personnalités Importantes

Graf Karl V

Le graf actuel est un individu rusé et imbu de sa propre intelligence. Il est vrai qu'il sut fort habilement jouer les compagnies mercenaires les unes contre les autres afin de sortir grand vainqueur de la lutte de succession qui suivit l'attentat du marquis de Pesht. Karl V a trouvé dans le jeu des intrigues politiques un dérivatif à sa mélancolie naturelle. Il ne porte plus grand intérêt à son pays et ne dirige l'Otriche que parce que cela lui donne la possibilité d'intervenir dans les jeux diplomatiques nationaux et internationaux. C'est un fidèle de la cour de Luzern où se disputent les allégeances des Grandes Maisons Mercenaires.

Ses talents de diplomate vont toutefois lui permettre de différer l'invasion de son pays durant près de deux ans. Au cours de ce laps de temps, il ne cessera de jouer à l'allié fidèle mais inconstant tout en conservant ses distances avec Huon. Fatigué, ce dernier ordonnera son élimination. Trois jours plus tard, le premier conseiller du graf, c'est-à-dire Ulrich Wermann, tranchera froidement la gorge de son ancien maître.

Karl VI

Héritier du trône d'Otriche

Ce jeune homme d'une vingtaine d'années est le fils naturel du graf Karl V. En résidence à Linz lors de l'invasion granbretonne qui suivra immédiatement l'assassinat de son père, Karl VI verra de près les légions masquées assiéger la ville avant de s'enfuir dans les montagnes. Plutôt naïf et passionné, il tentera de mener la résistance face à l'envahisseur en s'alliant avec Gerd la Faux, qui n'en fera qu'une marionnette...

Ulrich Wermann

Premier Conseiller et Trésorier du Graf

Arriviste notoire, Wermann réussit à obtenir la confiance du graf en redressant les finances du pays, que des dépenses trop somptueuses avaient ruiné. Il ne s'est bien entendu pas oublié dans l'affaire, réussissant à engranger une fortune personnelle tout à fait honorable. Amoureux d'Axelle Vollritter, il tente assez maladroitement de la séduire, au plus grand dégoût de cette dernière ! Quoi qu'il en soit, les agents du Ténébreux Empire n'auront aucune peine à l'acheter. En échange de la disparition du graf, Wermann obtiendra la charge de gouverneur-adjoint d'Otriche, gagnant alors une réputation exécrable parmi la population. La discrète résistance otrichienne fomentera plusieurs attentats contre la personnalité détestable de Wermann, sans réussir à le tuer. Son ambition ne se contentant pas de cette position subalterne, il tentera de manœuvrer pour évincer Karson, le gouverneur Lion. Mais mal lui en prendra car ce dernier le fera pendre au saut du lit par un frais matin du mois de décembre !

Ulrich Wermann

FOR 12	CON 12	TAI 11	INT 16	POU 10
DEX 14	APP 08			

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Alliance : +8, -34

Modificateur aux Dégâts : Aucun



Armes : *Dague* 60 %, Dégâts 1d4+2+MD, PdS 15.

Compétences : Art (Finance) 85 %, Baratin 80 %, Déplacement Silencieux 79 %, Ecouter 60 %, Hypnose 80 %, Marchander 98 %, Sagacité 50 %, Scribe 85 %, Langue Commune 80 %, Langue Germanique 80 %.

Traits Particuliers : 38 ans, 165 cm, 60 kg, longs cheveux filasse, yeux marron, visage passe-partout orné d'une fine moustache, vêtements de bourgeois aux teintes ternes (mais après la mort de Karl V, il s'emparera d'une grande partie de sa garde-robe !).

Passions Directrices : Travers (Corruption) 17, Amour (Axelle) 16, Travers (Intrigues) 15.

Lord Karson

Gouverneur d'Otriche et Connétable lion

Le gouverneur ténébreux mis en place par Méliadus ne sera ni le plus humain, ni le plus terrible des dirigeants de provinces européennes. Son tempérament conciliant permettra de limiter quelque peu les atrocités perpétrées par les troupes d'occupation. Toutefois, Karson est un individu extrêmement avide qui supervisera en personne le pillage de Wien pour son enrichissement personnel. De nombreux trésors disparaîtront ainsi, probablement envoyés en Granbretanne, au palais londrain du gouverneur. Son entente avec Wermann ne sera jamais plus que médiocre aussi décidera-t-il de régler ce problème à sa façon, tout en se conciliant les faveurs de la populace, en faisant pendre le traître un beau matin.



Lord Karson

FOR 14	**CON 16**	**TAI 14**	**INT 14**	**POU 13**
DEX 14	**APP 10**			

Points de Vie : 15

Armure : 2d6+2 (Armure d'assaut)

Modificateur aux Dégâts : +1d4

Armes : *Morgenstern* 115 %, Dégâts 1d10+1+MD, PdS 12 ; *Griffes de fer* 75 %, Dégâts 1d4+1+MD, PdS 10.

Compétences : Esquive 50 %, Evaluer 80 %, Pister 80 %, Sentir/Goûter 70 %, Langue Commune 80 %.

Traits Particuliers : 41 ans, 183 cm, 89 kg, crinière de cheveux blonds, courte barbe, front bas et mâchoire puissante, armure ornée de ciselures dorées aux formes alambiquées.

Passions Directrices : Loyauté (Huon) 17, Travers (Cupide) 14.

Axelle Vollritter

Pour toute la noblesse wiennoise, Axelle Vollritter est la cantatrice-vedette du VolksOper de Wien. Ce que tous ignorent, c'est que la belle Axelle est en fait une espionne granbretonne chargée tout spécialement de surveiller à la fois le graf et son "conseiller" Wermann. Ancienne maîtresse du marquis de Pesht, Axelle a été à bonne école.

Axelle Vollritter

FOR 09	**CON 13**	**TAI 11**	**INT 15**	**POU 15**
DEX 14	**APP 17**			

Points de Vie : 12

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Dague* 60 %, Dégâts 1d4+2, PdS 12.

Compétences : Art (Chant lyrique) 90 %, Art (Danse) 80 %, Art (Diplomatie) 50 %, Baratin 95 %, Déguisement 70 %, Dissimuler 70 %, Sagacité 60 %, Se Cacher 80 %, Langue Commune 90 %, Langue Germanique 90 %, Otrichien.

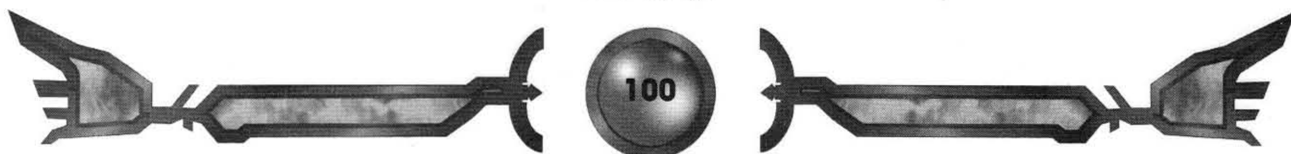
Traits Particuliers : 33 ans, 160 cm, 52 kg, vêtements de brocard bouffants et décorés avec goût, visage rond aux formes sensuelles, yeux gris bleu, cheveux roux bouclés souvent teints.

Passions Directrices : Travers (Corruption) 15.

Uliano von Bolzen

Comte de Tyrol

Ce jeune homme de mère italienne accéda aux commandes du Comté de Tyrol à la mort de son père empoisonné, comme tant d'autres, par le marquis de Pesht. Il n'avait alors que 15 ans mais sut intelligemment suivre les conseils de sa mère afin de se concilier le peuple et ses gourmands voisins. Son principal souci est de mettre fin aux agissements de Gerd la Faux et de sa bande de brigands qui rendent les cols du Tyrol peu sûrs. Uliano sera écrasé par une légion de Morses et déporté à Londra, d'où, exploit inconcevable, il réussira à s'enfuir peu avant la libération.





Leopolt von Graz

Comte de Styrie

Le puissant comte de Styrie est l'un des rares membres de la haute noblesse à avoir échappé à l'empoisonnement du marquis de Pesht. Une forte fièvre l'avait empêché de prendre part aux célébrations. Leopolt est un ambitieux qui n'agit que pour lui-même. Avant l'invasion, il engagera plusieurs unités de soldats granbretons pour soutenir son armée (Chats et Rats notamment). Ayant prêté allégeance à l'Empire après la chute de l'Otriche, les Seigneurs Ténébreux le jugeront pourtant trop peu sincère pour le maintenir en place. A l'instar de la majorité de la noblesse otrichienne, il sera envoyé faire le bouffon à la Cour de Huon et n'en réchappera pas...

Gerd la Faux

"Comte" des Alpes

Passeur, chef contrebandier, et brigand notoire, Gerd la Faux doit son nom à la grande faux qu'il manie avec dextérité. C'est une personnalité connue dans toute l'Otriche. Ses hommes pillent sans vergogne les caravanes marchandes et s'adonnent à la contrebande de tout ce qui peut être interdit et... rentable. Malgré sa brutalité, il n'est pas détesté de la population, qui voit majoritairement en lui une sorte de Robin des Bois, prenant l'argent aux riches pour... le garder pour lui ! Un brin mégalomane, Gerd la Faux se fait appeler le comte des Alpes, et malheur aux voyageurs qui ne respecteraient pas son "titre" et les honneurs dus à son "rang".

Malgré son opportunisme, Gerd la Faux refusera de se joindre aux troupes de l'Empire Ténébreux, préférant son mode de vie d'éternel hors-la-loi. Il aidera le jeune graf à organiser un semblant de résistance, tout en le manipulant sans scrupules. La libération et la proclamation de la république seront du pain béni pour un opportuniste comme Gerd. Il hantera encore de nombreuses années la vie politique otrichienne en tant que chef du Parti du Peuple.

Gerd la Faux

FOR 12 **CON 16** **TAI 16** **INT 13** **POU 12**
DEX 16 **APP 08**

Points de Vie : 16

Armure : 1d6+1 (Cuir et Anneaux)

Modificateur aux Dégâts : +1d6

Armes : *Faux de combat* 70 %, Dégâts 2d6+1+MD, PdS 20.

Compétences : Bagarre 89 %, Baratin 52 %, Esquive 50 %, Grimper 70 %, Sauter 70 %, Langue Commune 80 %, Tyroler 95 %.

Traits Particuliers : 37 ans, 190 cm, 97 kg, vêtements grossiers, lourdes chausses de cuir, yeux noirs, imposante chevelure châtain grasse et puante, rictus perpétuel qui dévoile le restant de ses dents jaunies et cariées.

Passions Directrices : Travers (Sadisme) 12, Travers (Culte de Soi) 13.

Karevitch

Ce sorcier venu de nulle part fut le précepteur du jeune marquis de Pesht. Lorsque ce dernier fut en âge de prendre en mains son fief, Karevitch demeura à ses côtés en véritable âme damnée. A la suite de sa défaite face aux troupes du graf actuel, Karevitch s'est replié dans une forteresse des Alpes d'où il fomente sa vengeance.

Karevitch

FOR 09 **CON 11** **TAI 11** **INT 20** **POU 17**
DEX 09 **APP 09**

Points de Vie : 11

Armure : Aucune

Modificateur aux Dégâts : Aucun

Armes : *Sonique modifié* 60 %, VIR 17, Portée 20 m.

Compétences : Art (Chant lyrique) 90 %, Art (Danse) 80 %, Art (Diplomatie) 50 %, Baratin 95 %, Déguisement 70 %, Dissimuler 70 %, Sagacité 60 %, Se Cacher 80 %, Langue Commune 90 %, Germain 90 %, Otrichien.

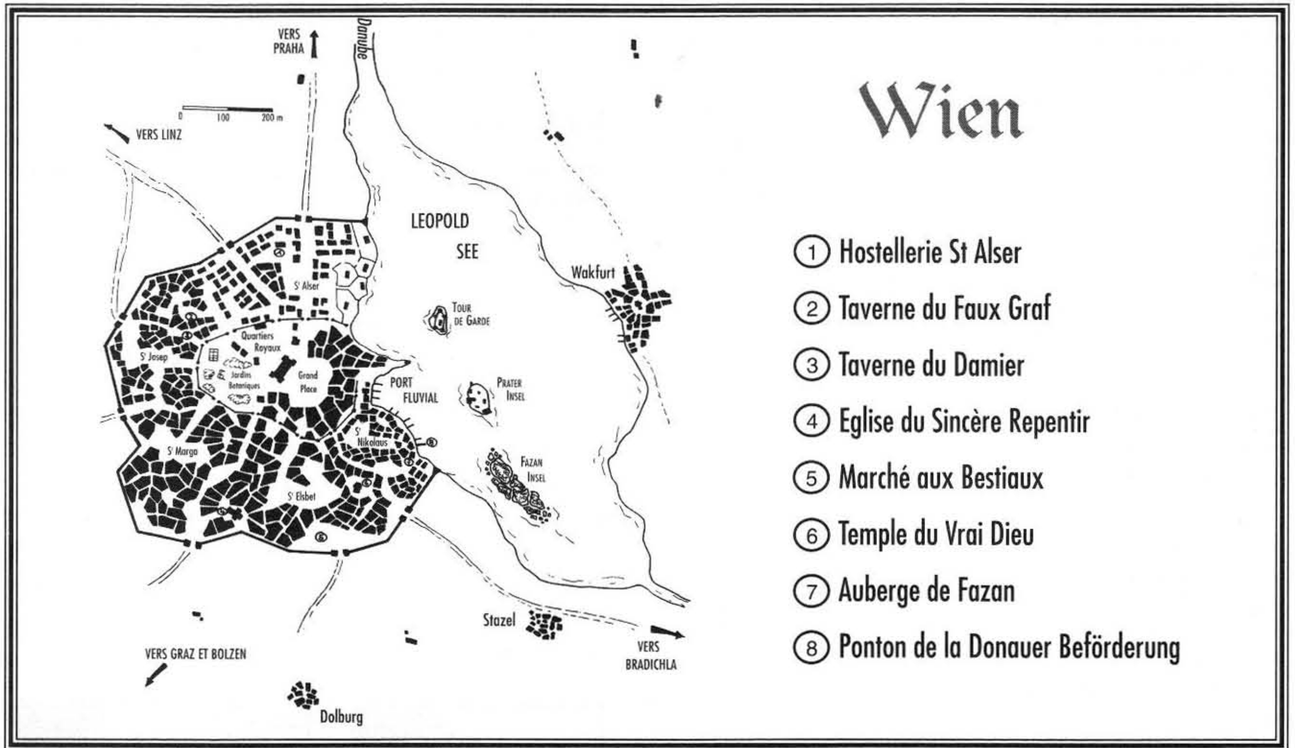
Expertise Scientifique : Nombreux Secrets Technologiques en Alchimie et Biologie.

Traits Particuliers : 60 ans, 160 cm, 52 kg, vêtements sobres, visage fin, menton pointu, yeux noirs au regard glacial, cheveux raides.

Passions Directrices : Travers (Sadisme) 17, Travers (Paranoïa) 12.







Sites Intéressants

Wien (Métropole)

La capitale de l'Otriche compte près de 36.000 habitants. Bien qu'incapable de rivaliser avec Parye, Bayreut, ou même Berlin en ce qui concerne la magnificence de ses palais, Wien entretient soigneusement une réputation de cité frivole où la noblesse peut aisément oublier ses soucis politiques ou militaires. En tant que point non négligeable, la gastronomie wiennoise est connue sur tout le continent. Lors du siège de la ville, Jerek Nankenseen lui-même vantera les mérites des hostelleries de Wien aux autres Seigneurs Ténébreux, allant même jusqu'à faire parvenir au grand connétable Morse une liste d'établissements "à ne point dévaliser de leurs hommes ni de leurs biens" !

La ville actuelle s'étend le long du **Leopolt See**, un lac formé par le Danube à la place de la partie est de l'ancienne ville de Vienne. Wien est formée de cinq quartiers portant des noms de saints antiques, rayonnant autour du quartier central, **Altburg**. Ce dernier, abritant notamment le palais et les jardins du graf, est entouré d'une muraille basse surnommée le "Ring" par les habitants. C'est dans Altburg que se trouvent les Jardins Botaniques de la ville, réputés dans l'Europe entière et placés sous la direction du professeur Heinartt, correspondant fidèle de son homologue le professeur Jeanjean de Loreine.

Le périmètre extérieur de la ville est ceint d'une deuxième muraille, nettement plus imposante que le Ring : le Gurtel. En allant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, les quartiers et leurs spécificités se définissent ainsi : au nord, on trouve **Sant-Alser**, quartier bourgeois aux rues larges et propres. Ensuite vient **Sant-Josep**, le quartier le plus "bohème" de Wien, rendez-vous de la jeunesse et des artistes de tout poil.

Après **Sant-Josep** se trouvent Sant-Marga et **Sant-Elsbet**, deux quartiers populaires réunissant la majorité des habitants de la ville. Enfin, **Sant-Nikolaus**, bordant le lac, est logiquement le quartier des docks et des marchés.

Trois îles font face à la cité, brisant la monotonie du Leopolt See. La plus septentrionale est une caserne fortifiée surnommée la "Tour de Garde", où auront lieu de terribles combats lors de l'invasion. Plus au sud, en face de Sant-Nikolaus, se trouve Prater Insel, l'île aux plaisirs et aux innombrables jardins fleuris, à laquelle on accède exclusivement grâce à un service de gondoles romantiques. Enfin tout au sud, l'île de Fazan est envahie par une épaisse forêt dont bien des essences semblent mutantes. Pour rien au monde les Wiennois ne s'y aventureraient. On raconte que le marquis de Pesht y fit un séjour prolongé et en revint indemne. Ce fait marqua le début de sa terrible "carrière"...

Graz (Grande Cité)

Réputée pour ses maîtres-forgerons, ses tournois, et ses joutes de chevalerie, Graz (13.000 habitants) est la capitale du Comté de Styrie. L'imposante citadelle comtale domine la cité depuis la colline





de Wahlberg (Mont-du-choix). C'est en contemplant du haut de cette colline les ruines de l'antique cité de Graz que le graf Nerdik III fit le choix de reconstruire la cité en 5117. C'est de cet épisode que provient le nom de la colline, aujourd'hui plus connue pour les pendaisons publiques des malfaiteurs sur la route de la citadelle...

La cité de Graz opposera une vive résistance à l'envahisseur ténébreux avant que le comte Leopolt ne finisse par livrer les clefs de la ville en échange de la liberté pour la population et de l'absence de pillage (sans compter quelques avantages plus personnels). Les troupes ténébreuses interpréteront très librement les termes de ce pacte...

Linz (Grande Cité)

Linz est une cité prospère de presque 10.000 habitants, qui vit essentiellement du commerce avec l'Archiduché de Bayern. Cette cité s'est spécialisée dans la production de parfums de qualité. La fragrance "Fleur de Linz" produite par le Maître-parfumeur **Tibalt Kanelus** est particulièrement réputée (100 souverains pour un flacon de 20 ml).

L'actuel comte de Linz, **Von Tanevink**, est un vieux dandy obsédé par l'argent et le luxe. Il n'a de cesse de commander de nouvelles œuvres à ses peintres, sculpteurs, décorateurs, et autres jardiniers pour embellir son palais et ses jardins. Von Tanevink a succédé à son neveu mort empoisonné par le marquis de Pesht lors de la nuit de sinistre mémoire. Bien que l'un des plus acharnés prétendants au trône d'Otriche lors de la guerre civile, le comte de Linz s'est rangé aux côtés de Karl V par pur opportunisme (et pour éviter de vider encore plus ses caisses en engageant encore plus de mercenaires sweissers !). Il héberge actuellement le fils du graf et tente de le convaincre de sa loyauté.

Bolzen (Cité Moyenne)

Gros bourg fortifié des Alpes otrichiennes et capitale du Tyrol, Bolzen compte moins de 3.000 habitants. Son importance stratégique est toutefois primordiale et un détachement de 300 soldats des Marteaux Sanglants y réside en permanence. En effet, Bolzen contrôle la principale voie d'échange avec l'Italia et, par ce biais, avec tout le sud du continent. Le marché aux vayaks de Bolzen est connu à des lieues à la ronde.

Bolzen va acquérir une sinistre réputation durant l'occupation granbretonne. C'est en effet aux portes de la cité que les ingénieurs ténébreux vont bâtir la principale base d'ornithoptères d'Europe centrale. A Bolzen seront entreposés, entretenus, et réparés les centaines d'engins volants qui iront ensuite étendre la domination des légions de Huon aux quatre points cardinaux. La population de Bolzen, connaissant trop bien la montagne au gré des envahisseurs, va être entièrement déportée à Londra et remplacée par des prisonniers hollandiens qui serviront de main d'œuvre corvéable à merci...

Les Vayaks

Les vayaks sont des créatures imposantes aux longs poils gris et blancs à l'odeur caractéristique. Hybrides entre une vache européenne et un yack asiatique, ils sont issus d'une longue tradition d'élevage perpétuée par les paysans des montagnes otrichiennes. Les vayaks sont les créatures idéales pour traverser les cols alpins. Résistantes au froid comme à la fatigue, ces créatures lentes mais dociles supportent des charges dépassant aisément la tonne.

Artisanat (Travail de la Laine) : La laine de vayak permet de confectionner des vêtements particulièrement bien adaptés aux froids des hauteurs otrichiennes. Outre leur prix (plus de 30 souve-

Les Maîtres-Forgerons de Graz

Renommée dans toute l'Europe pour la qualité de son acier et la compétence de ses maîtres-forgerons, Graz a bien de la peine à honorer toutes les commandes. Un lucratif commerce de fausses "lames de Graz" s'est d'ailleurs développé parallèlement à l'essor des productions originales. En provenance de Tchekia ou de Bulgaria, ces "faux" ne sont ni pires, ni meilleurs que des armes normales mais leur prix, lui, est tout à fait surfait !

La caste très fermée des maîtres-forgerons représente plus que de simples artisans haut de gamme. Ils maîtrisent un Secret Technologique unique leur permettant de tirer le meilleur parti de n'importe quel acier pour en faire une arme à la fois résistante et très maniable.

Secret Technologique : Maîtrise de l'Acier [COMP 2]

Pré-requis : compétence Artisanat [Forgeron] à 90 % minimum.

Lors de l'élaboration d'une arme en acier traditionnel, ou en maître-acier, le maître-forgeron disposant de ce Secret peut tenter un jet spécial d'Artisanat (Forgeron) :

- Un succès octroie à l'arme un bonus de 10 % dans son maniement. Son prix est doublé.
- Un succès critique octroie un bonus de 15 % et augmente les dégâts de l'arme de 1 point. Son prix est triplé.
- Une empale indique la fabrication d'une arme vraiment extraordinaire d'équilibre et de résistance. Le bonus est de 20 % et les dégâts de l'arme sont augmentés de 2 points. Le prix de l'arme est alors quadruplé...

Le Maître-Acier

Le Maître-Acier, aussi appelé MeisterStahl, est un alliage de fer, de carbone, et de titane extrait des mines du Nord-Ouest du Comté de Styrie. Seuls les maîtres-forgerons de Graz en connaissent le secret de fabrication.

Cet alliage exceptionnel à la fois souple et résistant permet de confectionner des armes dont les Points de Structure sont doublés. Le prix de telles armes est lui aussi doublé (avant tout autre coefficient dû à la confection de l'arme, comme l'utilisation du Secret Technologique Maîtrise de l'Acier par exemple).



rains pour une veste vendue à un voyageur fortuné), leur principal désavantage réside dans leur odeur peu ragoûtante...

Caractéristiques	Jets	Moyennes
FOR	4d6+26	40
CON	3d6+10	20-21
TAI	4d6+26	40
POU	2d6	7
DEX	1d6+2	5-6
PV Moyens		30

DEP Marche 2

Armure : Poils et Cuir (1d6)

Modificateur aux Dégâts Moyen : +4d6

Armes : *Charge* 25 %, Dégâts 1d10+MD ; *Piétinement* 50 %, Dégâts 2d6+MD.

Compétences : Ruminer pensivement 90 %, Sentir des Intrus 40 %.

Habitat : Montagnes otrichiennes

Le Marquisat de Pesht

Les terres du marquis de Pesht sont situées à l'Extrême Est de l'Otriche, à la frontière tchèk. De grandes collines giboyeuses descendent en pentes douces vers la vallée du Donau. La ville de Pesht comptait plus de 7.000 habitants avant l'attentat du marquis. Après cet acte innommable, le marquisat souffrit beaucoup de la guerre civile. Juste avant de quitter l'Otriche, le marquis de Pesht avait en effet placé à la tête de son fief un savant-sorcier brutal du nom de Karevitch. Ce dernier, précepteur puis âme damnée du jeune marquis, mena une lutte sans merci pour s'emparer du trône d'Otriche. Il fut défait par Karl V et ses mercenaires à la bataille de Pesht non sans avoir enrôlé la moitié de son peuple dans ses armées finalement décimées. A la suite de sa défaite, Karevitch s'enfuit dans les montagnes. Depuis, le marquisat est géré par un intendant royal, malgré les protestations de **Joakim von Eks**, un membre éloigné de la famille du marquis, héritier potentiel de ses terres.

Les motivations du marquis de Pesht restent obscures. Pour plus de précisions sur ce personnage trouble, reportez-vous à *"La France"* (p. 148) et au supplément *"Les Portes du Paradis"*.

Les Ruines de Pyrnnz

La cité de Pyrnnz fut entièrement réduite en poussière, avec tous ses habitants, lors de la chute d'un météore en 4824. Plus tard, le site fut réputé être le bastion d'adorateurs de puissances infernales, et de nombreux suppliciés y furent livrés aux bûchers. Aujourd'hui, le centre de Pyrnnz est un gigantesque cratère tapissé d'une multitude de fragments cristallins hautement explosifs. Pour plus de précisions sur les cristaux de Pyrnnz, reportez-vous au supplément *"L'Empire Ténébreux"* (pp. 78-79).

Voyager en Otriche

Les montagnes sont peu sûres mais ne présentent pas autant de risques que celles de Sweiss. Dans les plaines, le réseau routier est quasiment inexistant. Le seul axe digne de ce nom est le Danube et la route qui longe ses rives.

Distances et Durées des Voyages en Otriche

De	à	Distance en Km	Durée en jours (1)	Durée en jours (2)
Bolzen	Innsbro	100	3,2	5,4
Graz	Klafurt	120	2,4	4
Innsbro	München	100	3,2	5,4
Klafurt	Bolzen	250	10	16,8
Wien	Pesht	250	5,6	9,4
Wien	Bradichla	90	1,8	3
Wien	Graz	180	3,6	6
Wien	Linz	180	3,6	6

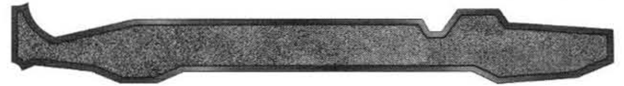
***(1)** à cheval*
***(2)** à pied*

Le paysage de l'Otriche étant particulièrement accidenté, la distance kilométrique n'est pas toujours représentative de la durée effective d'un voyage qui sera généralement bien plus long.

Chaque dixième de journée (0,1) vaut environ une heure de voyage, considérant 10 heures de voyage par jour (voir HNE p. 82 pour des durées supérieures de voyage).



Règles Optionnelles

Ce chapitre vous propose de découvrir quelques aspects techniques de la vie (ou des manières de l'abréger !) dans les pays germaniques. Un premier chapitre présente une règle optionnelle permettant de simuler les effets de l'alcool sur les personnages. Une deuxième section détaille trois nouvelles armes, dont une, déjà décrite dans "La France", est ici remise au goût du jour. Enfin, un dernier chapitre vous fera découvrir un nouvel ordre granbreton à utiliser avec précaution.

Prost !

Les contrées germaniques ne sont pas réputées pour leur sobriété ! Le climat y est souvent rude et les occasions de boire fort nombreuses. En dehors d'une consommation modérée,

Une Nouvelle Compétence : Endurance à l'Alcool

Tout personnage dispose de cette compétence dès sa création. Le score de base est normalement égal à la CONstitution x 2 % mais le joueur peut choisir de le diminuer s'il le désire (pour illustrer le fait que son personnage supporte particulièrement mal l'alcool par exemple…). Il est également libre de dépenser des points à la création pour augmenter cette compétence.

Chance de Base : CON x 2 %

Groupe de Compétences : Agilité

Utilisation : Cette compétence ne s'utilise pas comme une compétence ordinaire. Elle permet de connaître le nombre de PAlc qu'un personnage peut absorber au cours d'une beuverie avant d'effectuer un jet de résistance de CON contre le total de PAlc. Le MJ peut accorder des malus ou des bonus selon la situation. La prise de boisson lors d'un plantureux repas peut, par exemple, donner droit à un bonus de 10 à 30 %. Les jets de résistance se feront alors à un rythme moins soutenu.

Progression : De par la nature particulière de cette compétence, un jet de progression n'est autorisé qu'en cas de critique au jet de résistance CON vs PAlc.

	jet de résistance tous les…
00 – 10 %	1 PAlc consommé
11 – 25 %	2 PAlc consommé
26 – 50 %	3 PAlc consommé
51 – 75 %	4 PAlc consommé
76 – 100 %	5 PAlc consommé
101 et +	+1 PAlc tous les 25 %…





l'ingestion d'alcool peut grandement handicaper un personnage. Les règles présentées ici ne sont pas à appliquer chaque fois qu'un personnage boit un verre de vin. Elles peuvent cependant se révéler utiles lorsqu'une situation plus cocasse ou extraordinaire (festin, concours, beuverie) se présente.

Principe

Chaque boisson alcoolisée est caractérisée par un certain nombre de points d'alcoolémie (PAlc) qui s'additionnent en fonction de la consommation du personnage. Un jet de résistance CON vs PAlc est demandé régulièrement, en fonction de l'Endurance à l'alcool de l'aventurier.

Tableau d'ébriété

Un personnage qui n'a pas encore fait de jet de résistance est considéré comme Sobre. L'évolution de son ébriété va dépendre des résultats des jets de résistance demandés :

Sobre : Le personnage est à jeun et reste parfaitement maître de ses actions.

Joyeux : Le personnage ne subit pas de désagréments particuliers si ce n'est une certaine gaieté (ou morosité selon le caractère et les événements qui l'on poussés à boire) et une propension accrue à prendre des risques exagérés... Le Maître de Jeu est toutefois libre de décréter un malus de 10 % sur les compétences du personnage qu'il estime être influencées.

Enivré : Le personnage est ivre mais garde un certain contrôle de ses réactions. Il subit toutefois un malus de 20 % sur toutes ses compétences. Il perd temporairement 2 points de DEX et 1 point de DEP.

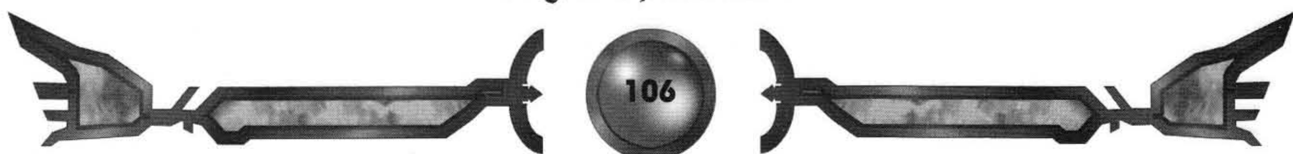
Saoul : Le personnage est franchement saoul. Toutes ses compétences sont diminuées de moitié. Il perd également 4 points de DEX et 3 points de DEP. Le MJ est alors libre de décider de toutes les actions du personnage. Celles-ci seront rarement discrètes, logiques, ou réfléchies !

Ivre Mort : Le personnage roule sous la table. Il est incapable de tenir debout ni de faire la moindre action coordonnée si ce n'est se resservir péniblement, hurler occasionnellement, ou vomir abondamment... Un personnage Ivre Mort qui continue à ingurgiter de l'alcool prend de sérieux risques !

Conséquence en cas de...	Critique	Réussite	Echec	Maladresse
Sobre	Sobre	Joyeux	Enivré	Saoul
Joyeux	Joyeux	Joyeux	Enivré	Saoul
Enivré	Enivré	Enivré	Saoul	Ivre mort
Saoul	Saoul	Saoul	Ivre mort	Coma
Ivre mort	Ivre mort	Ivre mort	Coma	Coma

Quelques Exemples de Boissons Alcoolisées

Boisson	Type/Volume	PAlc	Coût
Bière locale	demi-pinte	1	5 écus
	pinte	2	1
Bière forte	demi-pinte	2	8 écus
	pinte	4	15 écus
Vin chaud de carnaval	grand verre	1	2 écus
Schnaps germanique	petit verre	3	1
Vodka moscovite	petit verre	4	1
Akvavit scandin	petit verre	5	3 écus
Vinasse de table	coupe	1	1
	pichet/bouteille	5	5
Bon vin	coupe	2	3
	carafe/bouteille	10	15 ou +





Coma éthylique : La situation peut devenir très grave si le personnage est abandonné à son sort. Si personne ne s'occupe de lui, le personnage effectue un jet de Chance. En cas de réussite, il reste plongé dans le coma pour 2d6 heures avant de se réveiller bien mal en point. En cas d'échec, il meurt par hypothermie ou insuffisance respiratoire. Si le comateux est enveloppé de couvertures ou maintenu au chaud par tout autre moyen, le jet est considéré comme automatiquement réussi.

Les PAlc diminuent au rythme de 1 par heure et le consommateur repasse alors par chaque stade dans l'ordre inverse. Dans ce cas, les stades "Enivré" et "Joyeux" sont considérés comme "Nauséeux" et le personnage se voit gratifié d'un sérieux mal de crâne !

Exemple

Lors d'une soirée particulièrement arrosée chez la comtesse Van Moolden, Gerl Barenn (CON 14) boit dans l'ordre : 2 pintes de bière, 3 coupes de bon vin, 1 schnaps et 1 verre de tord-boyau maison fabriqué par le palefrenier (6 PAlc le verre) ! Gerl possède la compétence Endurance à l'Alcool à 28 %, il effectue donc un jet de résistance tous les 3 PAlc consommés.

Suivons la progression de son total de PAlc :

Consommations	PAlc	Jets et conséquences
1ère pinte de bière	2	aucun jet
2ème pinte de bière	4	25 sur 100, Gerl est "Joyeux"
1ère coupe de vin	6	37 sur 90, Gerl est toujours "Joyeux"
2ème coupe de vin	8	aucun jet
3ème coupe de vin	10	74 sur 75, Gerl est encore "Joyeux" (de justesse !)
Verre de schnaps	13	62 sur 60, Gerl est maintenant considéré comme "Enivré"
Tord-boyau	19	2 jets à faire car les Palc augmentent de 6 points d'un coup ! le premier jet est réussi (12 sur 40), le second est raté (68 sur 25). Gerl est Ivre mort !

Notes : Sauf mention contraire, les prix sont donnés en souverains. Le Type/Volume représente la forme la plus courante de consommation pour chaque boisson. Des boissons coupées à l'eau ont leur PAlc diminués en proportion.

Un Tour chez l'Armurier...

Les pays germaniques, et notamment la Sweiss, ne sont pas en reste en ce qui concerne l'invention et l'utilisation de moyens offensifs ! Si la pique germanique est maintenant plutôt bien connue sur tout le continent, d'autres armes sont plus typiques de ces contrées.

Nouvelles Armes

• Pistolet à rouet

Arme de prédilection des reîtres, le pistolet à rouet est d'une efficacité parfois aléatoire... Le fragile système de feu extérieur se fausse au moindre choc et à chaque utilisation l'arme a 1 chance sur 10 de s'enrayer (jet de Réparer/Concevoir pour rétablir le mécanisme). Deux rounds sont nécessaires pour recharger un pistolet à rouet. Chaque reître en possède deux à la ceinture. Le pistolet à rouet est fabriqué principalement à Nürnberg et dans les Cités Rhénanes mais il existe des manufactures ailleurs en Germanie. Après avoir subit de nombreux revers face à des compagnies de mercenaires utilisant cette arme, les Chevaliers Génétiques la testent actuellement en Pruss.

Déjà présentée dans "La France" (page 164), les caractéristiques de cette arme sont ici réactualisées :

Base	Dégâts	Portée	PdS	PA	FOR/DEX	Prix
25	2D6+1	20 m	10	6	-/11	1.000

• Epée bâtarde

Une épée bâtarde (ou bastarde, ou à une main et demie) se présente comme une longue épée à double tranchant.

Elle mesure traditionnellement entre 1 m 20 et 1 m 50 de long. C'est une arme courante en Germanie et partout où les Chevaliers Génétiques sont implantés. Ces derniers en ont fait leur arme de prédilection.



Nouvelles Armes

L'épée bâtarde peut se manier à une ou deux mains, les minima requis de FOR et DEX variant en fonction. Cette arme entre à la fois dans la catégorie des Armes Tranchantes à une main (Epées...) et dans celle de l'Epée Longue, c'est pourquoi il est possible de l'utiliser sans malus quelle que soit sa compétence (Epée Longue ou Epées).

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
15	1D10+1	1 ou 2M	20	longue	13/9 (1M) 9/9 (2M)	500

• Rapière lourde

Originaire d'Otriche, la rapière lourde est utilisée par un nombre croissant de nobles étrangers. Bien que sa taille (près d'1 m 50 de long) en fasse une arme à part, la technique reste proche de celle de la rapière usuelle (même pourcentage ou malus ne dépassant pas 10 %).

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
10	2D4+2	1 ou 2M	16	longue	12/13	700

• Sabre à deux mains

"A la lumière du feu mourant, [Meliadus] aperçut le comte Airain, vêtu seulement d'une large robe, son grand sabre à la main, debout sur le seuil de la porte, lui en interdisant l'accès.

Airain marcha sur son adversaire, sabre haut, et frappa de taille. L'autre para. Comme des bûcherons qui s'acharnent sur le tronc d'un chêne séculaire, les deux hommes balançaient leurs lourdes lames, avec d'amples et puissants mouvements."

- M. Moorcock - Le Joyau Noir

Les Moscovites en ont popularisé l'utilisation mais le sabre à deux mains demeure l'apanage des riches mercenaires et des chefs de guerre réputés. Il est vrai que cette arme lourde et puissante est d'une efficacité proverbiale. Presque aussi grand qu'une épée longue, le sabre à deux mains s'en distingue par sa lame de taille à simple tranchant et sa maniabilité accrue, pour qui sait s'en servir bien sûr.

On raconte parfois que certains sabres de combat auraient été forgées en Asiacommunista avant le Tragique Millénaire. Plus petits mais encore plus maniables que leurs homologues européens, ces véritables merveilles sont, dit-on, ornementées comme de véritables œuvres d'art.

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
05	2D6+2	2M	19	longue	13/11	950

• Bâton à acide

Le bâton à acide est en fait une pique germanique dont le contrepoids a été judicieusement remplacé par un globe de verre rempli d'une solution corrosive. Une coque de cuir matelassé vient recouvrir le globe afin d'éviter que celui-ci puisse se briser malencontreusement en dehors d'une situation de combat. Si l'arme subit un choc important ou chute d'une petite hauteur, le verre risque de se fendre ou d'éclater si un jet de Chance est raté. En combat, le globe se casse systématiquement lors d'un coup violent, libérant ainsi son contenu sur sa cible. Le plus souvent, il s'agit d'un acide moyennement corrosif.

Les recharges d'acide de cette arme sont rares et coûteuses, mais les avantages que le bâton à acide procure en combat ne sont pas négligeables, si bien que bon nombre de Germains qui lui doivent la vie refusent catégoriquement de s'en séparer.

Les caractéristiques du bâton à acide sont identiques à celles de la pique germanique.

Prix : 1400 Souverains ; 1325 Souverains pour une recharge.

Visser une nouvelle recharge d'acide sur le bâton nécessite un jet en Réparer/Concevoir réussi. L'opération prend une ou deux minutes au plus. Une maladresse à ce jet implique un résultat catastrophique pour l'utilisateur.



L'Ordre de la Chauve-souris

L'ordre de la Chauve-souris est un petit ordre de guerriers spécialisés dans les opérations de commando, les embuscades et les missions nocturnes. Même si de nombreux ordres guerriers disposent de leurs propres unités pour ce type d'opérations, les Chauves-souris excellent véritablement dans ce domaine.

Lors de la conquête de la Germanie, les Chauves-souris seront passablement mises à contribution. Que ce soit pour détruire des ponts, kidnapper des dignitaires locaux, assassiner des opposants trop vindicatifs (avant la conquête) ou ralentir les troupes ennemies par des embuscades bien planifiées. Durant l'occupation, Orgo Gelfrodd, le Haut Commandeur Hyène en charge de la "pacification impériale", utilisera de nombreuses fois ces redoutables combattants.

L'ordre de la Chauve-souris

Cauchemar et Destruction

Type : commando (sabotages nocturnes) ; **Genre :** mixte ; **Taille :** faible ; **Qualité :** exceptionnelle ; **Influence :** effacée ; **Réputation :** fameuse.

Les Chauves-souris ont l'habitude d'être particulièrement distantes et discrètes. Elles vivent et agissent souvent de nuit, ce qui ajoute à leur terrifiante réputation. Leur devise "Cauchemar et Destruction" est éloquente : elles adorent inspirer la terreur. Les Chauves-souris portent des armures de cuir sombre renforcées d'anneaux de métal noir mat ainsi qu'un masque, à l'effigie de leur animal totem, en cuir de la même facture.

• Double-canine

C'est l'une des armes de prédilection des guerriers de la Chauve-souris. Elle se présente comme une sorte de cestus d'acier sombre muni de deux pointes de 5 cm de long, particulièrement effilées. C'est une arme de contact redoutable.

Base	Dégâts	Mains	PdS	Taille	FOR/DEX	Prix
25	1d5+2	1M	10	courte	8/12	10

Professions : Masque de Bête (60), Garde du Corps (20), Chasseur de Primes (10), Noble Mineur (5), Autres (5).

Compétences : Chercher, Déplacement Silencieux, Ecouter, Esquive, Orientation, Se Cacher.

Caractéristiques : FOR, DEX, POU

Armes : *épée courte, dague, double-canine, lancefeu* ou *arbalète*

Traits Courants : discret, courageux, inventif

Grand Connétable : Lord Raznar Nalanker, un homme jeune, intelligent et ambitieux ; protégé de Shenegar Trott.





Idées d'Aventures




Ce chapitre vous propose quelques idées que vous pourrez développer. De ce fait, n'hésitez donc pas à piocher dans Hawkmoon Nouvelle Edition, pages 184 à 189, pour fournir des caractéristiques aux Personnages Non Joueurs évoqués ci-dessous.

Aventures en Germanie

• Un malandrin dérobe au lieutenant Frenk une sacoche contenant plusieurs centaines de marks d'argents ainsi que des documents confidentiels. Frenk est l'aide de camp du général berlinois Von Thaler. Une course poursuite (à laquelle les PJ peuvent participer) s'engage sans succès dans les ruelles de Berlin. Le voleur fini par sauter des murailles pour disparaître dans la Fange. Frenk requiert l'aide des Personnages Joueurs car si l'argent est secondaire, les documents doivent être impérativement remis au général Yvelin de Neubourg avant la fin de la semaine. Personne dans l'entourage du lieutenant n'a les compétences (ni le courage !) pour aller mener une enquête dans la Fange et les aventuriers seront richement récompensés en cas de réussite.

• Lorma, une diseuse de bonne aventure, prédit à Reinbold von Meinsfell sa mort imminente à moins qu'il ne terrasse un cerf impérial en combat singulier. Les personnages sont engagés pour découvrir et traquer l'animal. Malheureusement pour le kamarade-duc (et les personnages), cette prophétie est une manœuvre de la Hannes Krauze pour faire sombrer encore plus Reinbold dans la folie... Valadia, qui suspecte une machination, charge alors les PJ d'enquêter sur cette Lorma. De fil en aiguille ils peuvent remonter jusqu'à Havel Tolvus, kamarade-intendant des mines de Jena et fidèle de Hannes Krauze. Tolvus a engagé la "diseuse de bonne aventure" dans une famille de kamarades-mineurs miséreux.

• Le prêtre Olbeck de Bulgaria (Khorden-fen-Undaar) engage les personnages. Ils doivent servir d'intermédiaires entre lui et le marquis de Ffürth pour négocier la vente d'un antique manuscrit : "Obédiences Multiverselles" du comte de Fenmoor (défunt érudit Granbreton). Les aventuriers sont chargés de se rendre à Bayreut, d'y rencontrer von Ffürth (expérience déroutante !) et de lui vendre l'ouvrage à n'importe quel prix ! Curieusement, Olbeck insiste pour que les PJ scrutent attentivement le visage du marquis lorsqu'ils lui présentent le livre. Olbeck/Khorden suspecte à raison von Ffürth d'être son plus terrible ennemi et il a décidé d'en avoir le cœur net. Le manuscrit contient des passages écrits en Kalderagh et Khorden compte hypnotiser un personnage pour connaître a posteriori la réaction de Ffürth à la lecture de ses passages. S'il est convaincu de la nature inhumaine de von Ffürth, il pourrait bien se servir des personnages pour l'attirer dans un piège mortel.

Aventures en Sweiss

• Les personnages viennent de se faire recruter par une petite compagnie mercenaire de seconde zone les "Lions Flamboyants". Ceux-ci sont engagés par les évolutionnistes pour faire transiter de nouveaux mutants de spectacle jusqu'à Bayreut. Ils doivent pour cela traverser la moitié de la Germanie avec une véritable ménagerie mutante à cacher...

• "Le Lynx" est le surnom que se donne un mystérieux assassin, auteur de sept meurtres qu'il signe d'une dent de lynx plantée dans le crâne de ses victimes. Le tueur choisi ses proies parmi les gradés de la Compagnie des Marteaux Sanglants de Dame Yselle. Celle-ci engage les personnages pour supprimer le Lynx avant que la réputation de sa compagnie n'en pâtisse (et que le moral de ses hom- mes ne s'en ressente). L'assassin est le frère d'une jeune fille violée à mort par douze mercenaires de la compagnie il y a deux ans lors d'une campagne en Italia. Toutes les victimes ont comme point commun d'avoir participé à cette campagne dans la même escouade. Depuis, les douze salopards ont pris du grade au sein de leur unité.

Aventures en Hollandia

• Le célèbre chorégraphe de Bayreut Moritz von Bechart présente sa nouvelle œuvre au festival de danse d'Amsterdam. La troupe de Von Bechart abrite Roman Gillo, danseur étoile et agent granbreton chargé de supprimer Wespaar Briggen, le conseiller personnel de





la reine. Les personnages peuvent surprendre une conversation suspecte entre Gillo et Aadam van Seegel. Outre des compétences d'assassin hors-pair, Roman Gillo possède une rapidité et une agilité surhumaine qu'il cache habillement en temps normal (DEX 30).

• Quelque temps avant la fin de la campagne de Scandie, Wespaar Briggen engage les PJ pour se rendre à Karlay (voir *"La France"* pp. 33-45). Aussi, leur mission est de rapporter des renseignements sur d'éventuels mouvements de troupes granbretons. Briggen est en effet persuadé que Huon ne va pas se contenter de sa conquête de la Scandie...

Aventures en Otriche

• Von Tanevink, le comte de Linz, a commandé lors d'un banquet passablement arrosé une peinture ridiculisant le Graf Karl V. Galleano, le peintre, vient de terminer son "œuvre" et compte bien en retirer un maximum d'argent en faisant chanter Von Tanevink. Yorg Ellder, l'âme damnée de ce dernier, engage les personnages pour qu'ils détruisent le tableau à tout prix et ainsi qu'ils empêchent Galleano de recommencer...

• Axelle Vollritter a perdu la voix et les médecins n'y peuvent rien ! La chanteuse vedette du VolksOper doit pourtant se produire très prochainement devant la cour du Graf (ou d'éminents Connétables Ténébreux selon l'époque). Les personnages sont engagés pour trouver une fleur de Weizedel dont les vertus curatives doivent permettre de concocter un remède. Cette fleur extrêmement rare ne pousse que dans les Alpes. Une variante serait d'envoyer Axelle escortée des personnages jusqu'à Nürnberg auprès de Reinhart von Alesius, le célèbre médecin. Ce dernier prescrira alors le remède à base de Weizedel... Derrière cette mystérieuse maladie se cache la jalousie de Yolanda Ivanovna, une jeune chanteuse moscovite très prometteuse qui vient d'arriver à la cour avec Zabiev, son tuteur.



HAWKMOON

Feuille de Personnage — Alliance
Nom du Joueur — Positif ☐ Négatif ☐

Emblème/Portrait

Caractéristiques

FOR ___ Modif. aux Dégâts
CON ___ ______
TAI ___ DEP ______
INT ___ x 5 = Idée ___ %
POU ___ x 5 = Chance ___ %
DEX ___ x 5 = Dextérité ___ %
APP ___ x 5 = Charisme ___ %

Nom ______
Lieu de naissance ______ Sexe ___ Age ___
Allure, Attitude, Mutations, Tares et Malformations apparentes
______
______
______
Profession ______

Compétences

☐ Amorcer Piège (05%) ___
☐ Art (05%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ Artisanat (05%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ Baratin (15%) ___
☐ Chercher (15%) ___
☐ Crocheter (05%) ___
☐ Déguisement (15%) ___
☐ Déplt. Silencieux (20%) ___
☐ Dissimuler Objet (25%) ___
☐ Ecouter (25%) ___
☐ Eloquence (05%) ___
☐ Equitation (35%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ Esquive (DEX x 2%) ___
☐ Europe (15%) ___
☐ Evaluer (15%) ___
☐ Grimper (40%) ___
☐ Hypnose (0%) ___
☐ Lancer (25%) ___
☐ Langue Etrang. (0%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ Langue Matern.(INT x 5%) ___
☐ Maîtrise Technolog. (05%) ___
☐ Marchander (15%) ___
☐ Médecine Rudiment. (30%) ___
☐ Million de Sphères (0%) ___
☐ Monde Ancien (0%) ___
☐ Monde Naturel (25%) ___
☐ Natation (25%) ___
☐ Navigation (15%) ___
☐ Orientation (10%) ___
☐ Piloter (05%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ Pister (10%) ___
☐ Potions (0%) ___
☐ Réparer/Concev. (DEX x 4%) ___
☐ Sagacité (15%) ___
☐ Sauter (25%) ___
☐ Scribe (0%) ___
☐ Se Cacher (20%) ___
☐ Sentir/Goûter (15%) ___
☐ Terra Incognita (0%) ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___
☐ ______ ___

Points de Vie

Inconscience

Mort **-2** **-1** **0** **+1**
+2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31
32 33 34 35 36 37
38 39 40 41 42

Points de Magie

Inconscience **0** 1
2 3 4 5 6 7
8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29 30 31

Expertise Scientifique

INT Libre ___

Mutations, Tares, Malformations

Armes de Contact

Arme	%	Dégâts	Pts Structure	Longueur	Main
☐ Bagarre (50%)	___	1D3+MD	-	Courte	1 M
☐ Lutte (25%)	___	Spécial	-	Courte	2 M
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					
☐					

Armure, Bouclier

Armure	Heaume Absorp./% Affect	Sans Heaume Absorp./% Affect	Enc.	Rounds pour revêtir
______	___/___	___/___	___	___

☐ **Bouclier** ______ **%** **Dégâts** ______ **+ Repousser**
D☐ P☐ E☐ G☐ **Pourcentage Initial** ___ **%** **PDS** ___

Armes de Jet et de Tir

Arme	%	Dégâts	Portée	Att./Round	PdS	PA	Autonomie
☐							
☐							
☐							



ATLAS GERMANIQUE

"Les provinces germaniques sont entièrement asservies, ô mon Prince Eternel. Nos légions se sont montrées invulnérables et l'étendard de Granbretanne flotte dorénavant sur chaque palais, pour ta plus Grande Gloire, ô mon Prince Eternel."

"Merci, Premier Chevetain, vous avez effectué un travail remarquable. Il est maintenant temps de faire un exemple sur ce continent barbare. Qui pensiez-vous placer à la tête de cette nouvelle province impériale, baron Meliadus ?"

"Le Connétable Zaak Logren, ô mon Prince."

"Très bonne suggestion Premier Chevetain… il sera assisté de Gelfrodd de la Hyène et de Shenegar Trott comte de Sussex. Ainsi en ai-je décidé."

"Il sera fait selon vos désirs, ô mon Prince Eternel"

WILCOMMEN !

Ce supplément vous propose la description de la Germanie, de la Sweiss, de la Hollandia et de l'Otriche. Quatre contrées d'importance variable sur la scène politique du continent européen, quatre destins bien différents au regard de l'invasion des Légions Ténébreuses…

• **La Germanie :** A tout seigneur tout honneur, la plus grande partie de ce supplément se concentre sur la Germanie, patrie de la famille Hawkmoon ; son histoire, sa géographie, ses luttes politiques et militaires, et bien sûr ses principales personnalités sont décrites en détail. Des hautes tours de la Cité Princière de Berlin aux profondeurs terrifiantes de la Schwarzwald, la vie en Germanie n'est pas de tout repos.

• **La Sweiss :** Repaire des Grandes Maisons mercenaires et domaine de nombreux et dangereux mutants, la Sweiss reste un cas à part : entre intrigues politiques, manœuvres militaires et attaques de Grotesques, c'est une terre de contrastes et de violence.

• **La Hollandia :** Ce chapitre propose la description de cette petite contrée dotée d'une monarchie stable et éclairée qui servit de modèle à la Germanie. Les hollandiens forment un peuple uni et fier qui donnera du fil à retordre aux légions ténébreuses.

• **L'Otriche :** Sortie de l'anonymat par les méfaits du marquis de Pesht, l'Otriche reste un pays isolé sur la scène européenne. Mais que l'on ne s'y trompe pas, il serait dommage de passer à côté des somptueuses fêtes de Wien, ou du talent des Maîtres-forgerons de Graz.





ISBN : 2-914536-11-9

137,75 Francs/21 Euros